Ára: 198 Ft

PC GURU

93/1

IBM PC különszám

SQ 5

M&M 4

Strike C.

Ultima U. II

3D Studio

Az új gép - P5

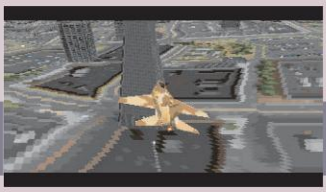
A Guru legyen veletek !

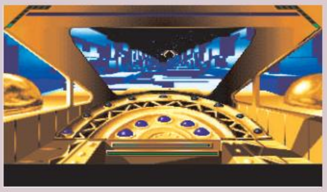
Tartalomjegyzék

Hello!
Az Intro nyúlfarknyira zsugorodott ugyan, de most is az újság legfontosabb része. Ez így persze nem igaz.
Itt az idő! Ez a felkiáltás azoknak szól, akik még nem vették meg a legújabb művünket. Az Intel Inside szekció Magyarországon elsőként a PC GURU formájában juthat saját specializált magazinhoz. Mint a világ minden táján, hazánkban is kialakult a PC- láz, bár mi már egy éve szinte minden szám ítógépesnek írunk, most az óriási érdeklődés miatt összeállítottuk ezt a lapot, amely ha sikeres lesz, negyedévente jelenik meg. Természetesen gondok is voltak vele. Az első az ár; hát nem valami olcsó, de a posta a maga kis 45%-ával jól betett nekünk. A lemezmellékletet talán a következőhöz már sikerül kiadni. A megjelenés dátuma természetesen a nyomda terheltségétől függött, ebből adódott a késés.
De elég a panaszrovatból. Amire büszkék vagyunk; a lap egyedülálló, s így ismét konkurencia- mentes. A leírások maximális méretet kaptak, ezért szerencsére nem kellett nyomorítani, mindenki kiteljesíthette írói ambícióit. Olyan programokat igyekeztünk beletenni a számba, amelyekre nagy igény mutatkozott.
Fontos! Fontos! £-os! Találtok a lapban egy kis rózsaszín postautálmányt, ezen a GURU bármely száma előfizethető előre vagy visszamenőleg! A PC-s GURU tőletek is függ, így várjuk véleményeteket, igényeiteket, levélben.
Reméljük próbálkozásunk elnyeri tetszéseteket, jó olvasgatást!

GURU TEAM

Westwood interjú


Strike Commander


Inca

Space Quest V

Autodesk 3D Studio

Újdonságok

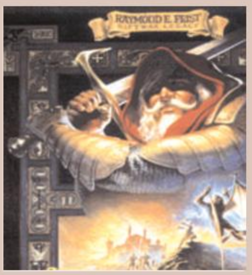
Cyber Race (interjú Sid Meaddel)	8
Simon the Sorcerer	14
Betrayal at Krondor	16
Origin interjú (Richard A. Garriot)	23
Westwood interjú (Bret W. Sperry)	37

Játék teszt

Strike Commander	3
Darklands	10
Wayne Gretcky Hockey	12
KGB	17
Airbus 320	20
Ultima Underworld II	24
Tornado	32
Lost in Time	32
Space Quest V	33
Might & Magic IV	38
Inca	42

Komolyságok

Az új gép - P5	28
3D Studio	45



A címlapon: Krondor/Sierra

A GURU Postacíme: 1399 Bp. Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, Turcsán Tamás Péter, László József
Laptervező grafikus: Marinov Gábor • A GURU magazin időszaki kiadványa, ára 198 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Hatcent Kft (Atari márkabolt), Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs Szoftver, BIT STOP Bt,Computer Garázs, valamint más szaküzletekben. Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es és 4000-es alapú DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével.
Terjeszti a Magyar Posta, ISSN 1216-2353
Athenaeum Nyomda 930648 • Felelős vezető: Vida József igazgató

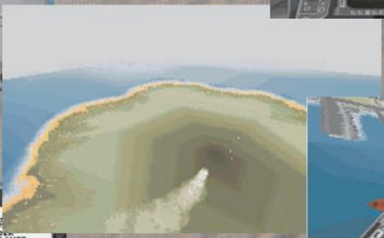
Strike Commander

Az ezredforduló utáni éveket a média előszeretettel illeti a 'Zűrzavar évtizede' címmel, figyelmen kívül hagyva számos elismert történész véleményét, miszerint a 2000 után bekövetkező felfordulás csak a '80-as évek végén beinduló folyamatok következménye volt.

1992: A Szovjetunió felbomlása után alakult FÁK kelet-európai államaiban a függetlenség visszanyerése a szélsőséges nacionalista mozgalmak megerősödését eredményezte, melyek a központi kormány szociális és gazdasági támogatást biztosító ígéretei ellenére megkísérelték a kiválást. Ezek a FÁK szerte kirobbanó katonai összecsapások okozta feszültségek egyre növelték a belső elégedetlenséget, teret engedve a kemény-vonalas befolyásnak a hatalom legfelső köreiben.
1994: Irak proklamációja, miszerint rendelkezik atomfegyverekkel, kivívja a nyugati világ haragját, és az ENSZ beleegyezésével kezdetét veszi a Fallout hadművelet, melynek célja az iraki nukleáris arzenál megsemmisítése. A precíziós támadások során célt tévesztett bombák hatalmas civil áldozatokat követelnek, melyek az olajexport befagyasztásához és egy Nyugat elleni jihad kirobbanásához vezetnek. Az olajhiánytól rettegő amerikai kormány Alaszkában jelentősen növeli a kitermelést. Több baleset következtében komoly károk érik a környezetet.
1995: A FÁK-ból terjedő nacionalista eszmék ellepik Nyugat-Európát. Wales és Skócia kilép az EK-ból, ahol virágzik a terrorizmus. A november 5-én ülésező parlament elleni IRA merénylet egész Európát megrendíti.
1997: A Nyugat katonai és gazdasági szorítása visszaállítja a közép-keleti békét, de az olajkutak jelentős része megsemmisül. Globális olajválság veszi kezdetét, mely újabb alaszkai fúrásokhoz és az atomenergia fokozott felhasználásához vezet. Egyre több környezetvédő csoport szervez tüntetéseket és 700 %-kal növekszik az eco-terrorista akciók száma az 1996-ban végrahajtottakhoz épest.
1998: Az egyre növekvő terrorizmus és nacionalista eszmék visszaszorítása érdekében az USA, Nagy Britannia és Németország koalíciós csapatokat küld a FÁK-ba. Feladatuk a központi kormány támogatása, a lázadó erőkkel szemben.
2000: Vereségek sorozata után a koalíciós erőket kivonják a FÁK területéről. Az olaj határidőügyletek lejárta és az alacsony USD yen átváltási árfolyam, az április 16-i 'Pay Day' ként ismert tőzsde krach-hoz vezet, mely vetekszik a '30-as évek válságával. A állami pénzintézetek bezárnak, az FDIC hitelek törlesztése a csőd szélére sodorja a kormányt. A Californiát sújtóföldrengés százezrek életét követeli. Tüntetések robbanak ki Los Angelesben mikor a kormány (anyagi helyzetére hivatkozva), megtagadja a támogatást. California az Unióból való kilépéssel fenyegetőzik és fegyveres ellenállásra szólít fel, a kivezényelt szövetségi csapatok ellen.
2001: A Kongresszusnak sikerül megbékíteni Californiát, de a kivetett új adók Texas kilépéséhez vezetnek. Alaszka is kikiáltja függetlenségét és elzárja az olajvezetékeket, mire a Kongresszus elfogadja a katonai erők bevetését. Kanada viszont garantája Alaszka védelmét támadás esetén. A konfliktus kiszélesedik és az USA, Kanada, Alaszka, OPEC és a FÁK résztvételével kirobban a Petro-háború. A harcok során Alaszka erdőségeinek java leég. A FÁK pedig megszűnik szuper-hatalom lenni.
2002: Környezetvédők megszállják a Yosemite Nemzeti Parkot, fegyveres konfliktusba kerülve az üzemeltető RT-vel. Ekkor alkalmaznak először legálisan zsoldosokat amerikai földön. Az ezt követő Bloodmoney botrány kormányválságot idéz elő. Május 1-én az IRS-t bízzák meg az adóhátralékok behajtásával. A szervezet erőszakos módszerei véres tüntetéseket és Washington belvárosának leégését eredményezik.
2003: Texas példáját követve 14 Déli állam kiválik az Unióból. A szövetségi kormány semmibevéve szuverenitásukat, további kísérleteket tesz az adók behajtására. A multi-nacionális társaságok Stockholmban kiadott deklarációja értelmében, nem tartoznak elszámolási kötelezettséggel terrorista tevékenységet folytató államoknak. Az Európai Közösség ellenlépéseinek kivédésére létrehozzák saját, zsoldosokból toborzott védelmi egységeiket.
2005: Az amerikai elnök különleges hatalommal ruházza fel az IRS-t, a társaságok és kivált államoktól való adók behajtásának céljából. Az IRS igazgatója holland zsoldosokat bérel fel, New York-iak elleni harcra, miután pénzbeszedőit automata fegyverekkel verték vissza. Az USA gazdaság összeomlása Közép- és Dél-Amerikában is érezteti hatását. Az amerikai hitelek elmaradása, a pénzszerzés egy másik módját váltja ki; a rabló hadjáratot. Törökország diplomáciai immunitást biztosít a zsoldos századoknak bevételük 10 %-a fejében.
2008: Az olasz gazdasági válságot, a Vatikán területi terjeszkedésre használja fel, létrehozva az Új Pápai Államokat. A szövetségi kormány vérbeli kapitalista szemlélet szerint megadóztataja a saját határain belül tevékenykedő zsoldos századok bevételét. 2011-re Törökország a világ zsoldos központjává vált, bevételeinek jelentős hányadát is tőlük szerzi. Egy januári felmérés adatai szerint 27 repülőszázad tevékenykedik isztambuli központtal. Köztük egyaránt találhatók 'gyilkos ösztönű', gátlástalan gazemberek és pénzéhes kalandorok, akik a nagy profit érdekében gyakran egymás hóhéraivá is válnak.

VADMACSKÁK & SAKÁLOK:

James 'HAWK' Stern: Az Indianából származó ezredes egyfajta legendának számít Istambulban. Évfolyam-elsőként végezte az Annapolis-i akadémiát és a Per-



zsa-, valamint Mexikói öbölben repült bevetéseket, mielőtt a nucleáris USS Shiloh-ra került az air wing parancsnokaként. Richards és ő a két túlélője a hajó 2001-ben történő pusztulásának, miután zavaros körülmények között szerel le. Alapító tagja és parancsnoka a Vadmacskáknak, de erkölcsi nézeteiből kifolyólag, melyek csak igazságos megbízások elfogadását teszik lehetővé, a század álandó pénzügyi gondokkal küzd.

Clayton 'TEX' Travis: A Texas-i születésű fiú vad lovak betörésével töltötte idejét, mikor a sors összehozta a légierő egyik toborzó tisztjével, aki felismerte a benne rejlő tehetséget. Egy szimulátorban eltöltött repülés után Tex rádöbbent élete értelmére. A kötelező négy évi szolgálat eltelte után azonban leszerelt, hiszen nem volt ínyére más céljai érdekében fűbe harapni. Persze, mindennek meg van az ára! Igazi magányos farkas, aki cowboy kalapjában inkább a tábortűz mellé és nem egy F-16C pilótafülkéjébe illik. Nehezen viseli ha beosztottként kell repülnie.

Billy 'PRIME TIME' Parker: 24 évesen, főhadnagyi rendfokozattal szerelték le a 149-es TFS-től, ahol a 36 légi győzelme békebeli rekordnak számított. Különleges érzéke van a légiharchoz és lobbanékony természete ellenére, a csapat megbízható tagja.

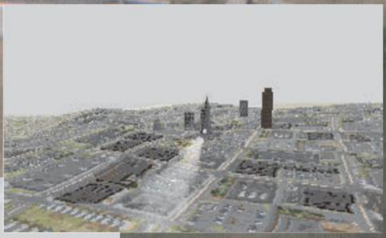
Lyle 'BASELINE' Richards: A 38 éves alezredes első bevetéseit a Desert Storm alatt repülte, a tűzkeresztségen pedig az 1994-es konfliktusban esett át. A FÁK-ot támogató, Bootstrap hadművelet alatt döbbent rá a hadsereg képmutató mivoltára és kezdeti lelkesedése elillant. Miután felettesei a hazafiasságát is megkérdőjelezték, egy tengernagy sem volt hajlandó hordozójára venni. Ekkor figyelt fel rá a már akkor is különcnek számító Stern parancsnok, és megbízta egyik százada irányításával. A két ember között kialakuló barátság túlélte a Shiloh pusztulását és a Wildcat század megalapításának bonyodalmait.

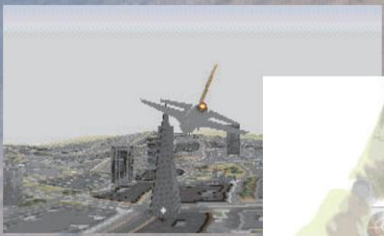
Gwen 'PHOENIX' Forrester: Becenevét Nicaraguában a 256-os lövészektől kapta, mikor az áthatolhatatlannak tűnő légvédelmi tűzfüggöny ellenére, helikopterével sikeresen kimentette az egység bekerített túlélőit. Bár hősiességéért kitüntették és századossá léptették elő, a későbbiekben éppen ez a rendhagyó, konvenciókat tagadó magatartása vezetett leszereléséhez. A megrögzött anarchisták kiszámíthatatlanságával rendelkező hölgy bármilyen feladatot képes teljesíteni.

Miguel 'ZORRO' Schraeder: Társai szerint a 2005-ös közép-amerikai konfliktus veteránjának acélból vannak az idegei. Gyorsan és hatékonyan képes megsemmisíteni ellenséges vadászokat és olyan ügyes a légiharcban a Sidewinderekkel, mint a legendás álarcos a kardjával. Saját bevallása szerint, "Ha rakétát indítok, hátra sem nézek, mert biztos hogy bukik a kolléga!". A latin temperamentumú pilóta ha nem repül, akkor a gépek karbantartásával foglalkozik.

Janet 'VIXEN' Page: A Quebec reptere mellől származó lány az egyetlen, aki nem rendelkezik katonai múlttal. Szépségét, mint fegyvert használva céljai elérésére már 18 évesen kvalifikált pilóta. Három éven belül elismert zsoldossá vált, aki a repülés mellett az ENSZ embargót kijátszva fegyvert csempészett Kínába. Megalkuvást nem tűrő pilótaként ismerik Istambul szerte, aki bármit megtesz a küldetés teljesítése érdekében. Túl ambiciózus, senkit és semmit nem kímél ha útjában áll. Éppen ezért nem lehet a hűségére számítani.

Jean-Paul Prideaux: A Sakálok parancsnoka, akit ambivalens érzelmek fűznek Sternhez. Évfolyamtársak voltak az Annapolis-ban, ahol barátok és kemény riválisok lettek. Második legjobbként végzett és egy Hawaii bázisra került. A nyugtalan természetű százados azonban nem a parancsok teljesítésére született, így négy év után függetlenségre és pénzre éhesen szerelt le. Istambulban ismét összefut Stern-el és szerepet vállal a Vadmacskák megalapításában, de barátjának a profit rovására menő morális elvei távozásra késztetik. Kiválása után megalapítja a kimagaslóan jövedelmező Jackals századot, mely még Stern-ben is kételyeket ébreszt elvei felől.





USD ÉS ARANY

Mint ahogy Virgil-től, a század pesszimista könyvelőjétől állandóan hallható, valóban erre a két tárgyra van szükség a talponmaradás szempontjából. A zsoldosok bevetései teljesen más koncepció alapján folynak. Nem csak a szerződésben foglaltak teljesítésére kell ügyelni, hanem arra is, hogy a felhasznált fegyverek mennyibe kerülnek! Vége az önfeledt pusztításnak. Az ideiglenes básisok kialakítása is komoly pénzbe kerül, a bank pedig max. 15 gép elvesztésére térít némi biztosítási összeget, ezért érdemes figyelemmel kísérni a pénzügyi helyzetet (LEDGER). Önálló fegyver-vásárlására csak egy bizonyos esemény után lesz lehetőség, ekkor viszont érdemes nagyobb tételben rendelni a prospektusból (CATALOG), hiszen ez jelentős árkedvezményeket jelent. Persze egy vadonatúj F-16C vásárlása a kezdeti időszakban csak álom marad!

AZ AVIONIKA:

Csalódást jelent, hogy 2011 ellenére az F-16 a '80-as évekre jellemző technológiai színvonalat képviseli, nélkülözve a második évezred utolsó évtizedében rendszerbe állított, a L-F fegyver célba juttatást megkönnyítő LANTIRN berendezést és Synthetic Aperture radart. Ebből pedig arra is lehet következtetni, hogy a rendelkezésre álló fegyverzet terén sem tapasztalható lényeges fejlődés.

A Head Up Display:

Mivel a pilótafülkében lévő néhány analóg műszer csak a díszítés funkcióját tölti be, minden repüléssel kapcsolatos információt a HUD-ról kell leolvasni, így nélkülözhetetlen a különböző kiírások ismerete. Az óramutató járásával ellentétes irányban haladva, a következő adatok olvashatók le: pillanatnyi G terhelés, max. G terhelés, sebesség jelző skála, jelenlegi Mach érték, hajtómű fokozat (MIL/AFT), élesített fegyver lőtávolság jelző (IN RNG), élesített fegyvertípus, fajta és mennyiség megjelölés, irányszöget jelző skála, INS ék, célpont közeledési sebessége (C), célpont távolság (R), kijelölt nav. pont távolság (D), Felszín Feletti Magasság (A), Tengerszint Feletti Magasságot jelző skála, FFM ék, fék, ívelőlap és futómű állapot jelző.

A repülési sebesség két módon kerülhet megjelenítésre. Valós (T) érték esetén, a gépnek a föld felszínéhez viszonyított sebessége látható, így felszíni célpontok támadása és leszállás esetén hasznos. A kalibrált (C) érték pedig az F-16 körül áramló levegősebességét jelzi, pontos információt szolgáltatva a gép pillanatnyi manőverező képességéről.

HUD SZIMBOLÓGIÁK:

Az F-16 automata IFF berendezéssel rendelkezik, így saját gép befogása esetén a kockában egy 'X' jelenik meg. A gyémántban lévő 'X' a befogott, de a HUD képernyőjén kívül eső ellenség repülési irányát mutatja. A jel eltűnése a radar befogás megszűnését jelenti. Míg az AIM-9 (SRM) esetén a kockában villogó gyémánt jelzi hogy a keresőfej befogta a célt, az AIM-120 (MRM) a cél megjelölése után azonnal indítható. A nagy kör körül mozgó ék az F-16-nak a célhoz viszonyított helyzetét jelzi. Közelharc (DGFT) módban a célzó körön lévő minden vonás kb. 300 m-t jelöl. A Vulcan max.hatásos lőtávolsága pedig 1800 m. CCRP módban az élesített bombákat két vízszintes vonal megjelenése jelzi.

AZ APG-68:

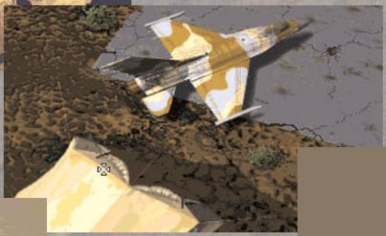
Ez a múlt század '80-as éveiben rendszeresített, L-F (A-G) és L-L (A-A) módban működtethető radar még most is korszerűnek számít áttekinthetősége és könnyű kezelhetősége következtében. Légi célok követése MTT, valamint STT üzemmódban történhet, ahol az előbbi az F-16 előtt lévő összes gépet, az utóbbi pedig a már MTT-ben tetszőlegesen befogott célt követi nyomon, feltüntetve repülési magasságát (ezer lábban), irányát, sebességét és a géphez viszonyított pozicióját.

TÖBB FUNKCIÓS KÉPERNYŐK (MFDs):

Ezeken a képernyőkön tekinthetők meg a fegyverzetre, üzemanyagra és szerkezeti épségre vonatkozó jelzések, a radar L-L és L-F módban megjelenített adatai, a fedélzeti kamera által közvetített felvételek, valamint a kommunikációs rendszer üzenetei. Ez utóbbi segítségével tarthatjuk a kapcsolatot kötelékünk tagjaival és a bázissal. A fedélzeti kamera az általunk befogott, és 3 mérföldnél közelebb tartózkodó célpontról továbbít nagyított képet, mely DGFT, precíziós fegyver célbajuttatás (IR) és felszíni támogatás esetén egyaránt hasznos, hiszen így könnyebb azonosítani a csatatéren összekeveredett ellenséges és szövetséges járműveket.

A VESZÉLY JELZŐ (RAW SCOPE):

Ez a passzív érzékelő rendszer a TWI-hoz hasonlóan az elektromágneses sugárzást kibocsájtó pontokat tünteti fel. A légi célpontokat egy háromszög jelöli, míg az alatta látható, 1-3-ig terje-



dő pontok, a gép fedélzeti radarja korszerűségének mértékét határozzák meg. Minden levegőben lévő L-L, ill. F-L rakétát egy gyémánt szimbolizál, függetlenül attól, hogy IV vagy aktív radar rávezetésű. A SAM tűzvezető radarokat egy négyzet és a rendszert azonosító szám (pl. SA-6-nál '6') jelzi, míg a csöves légvédelem esetén megkülönböztethetők mozgó és fix helyzetű ütegek, melyeket egy üres, ill. középpontjában egy pontot tartalmazó kör jelöl.

OFFENZÍV TERHEK:

Bár az arzenál tartalma nem túl széleskörű, megtalálható benne az elvállalt feladatok teljesítéséhez szükséges összes fegyvertípus. Az AMRAAM távoli célpontok ellen nagy találati pontossággal bír, viszont korlátozott manőverező-képessége miatt közelharcban jobb elfelejteni. Ilyen helyzetekben, a bármely szögből indítható AIM-9M az optimális fegyver, bár az elhárítás szempontjából ezt is minél közelebbről érdemes indítani. A hagyományos bombákat kétféle-képpen, az ismert CCIP valamint CCRP (Continuously Computed Release Point) módon lehet célba juttatni, mely lényegesen pontosabb elődjénél, hiszen a leoldást a számítógép végzi. A cél és a két koncentrikus kör fedésbe hozása után aktiválható a rendszer, mely a legkedvezőbb pillanatban, a két vízszintes vonal egybeolvadásánál oldja a bombákat. A precíziós, IIR rávezetésű fegyverek keresőfejei furcsa módon csak 3 mérföldön belül képesek befogni tárgyakat, így a pontos célmegjelölés, fokozódó rizikó tényezővel járó több rárepülést is igényelhet. Az indítás a HUD-on, a célra csúszó fonálkereszt és az IN RNG megjelenése után, 500 láb feletti magasságban történhet.

RÁDIÓÜZENETEK:
REQUEST STATUS: Helyzetjelentés.
BREAK FORMATION: Kötelékből kiválás.
BUILD FORMATION: Kötelék újra felvétel.
RETURN TO BASE: Vissza a bázisra.
ATTACK TARGET: Cél támadása.
HELP ME: Lődd ki mögülem!
MANTAIN SILENCE: Rádiótilalom
BREAK SILENCE: Rádióengedély

KONFIGURÁCIÓS PANEL:

Az SC egy átfogó opciós interfésszel rendelkezik, mellyel a szimuláció vizuális, audió és repülési paraméterei ízlés és hardware szerint alakíthatók. A pilótafülkéből aktiválható képernyő al-menüi közül hármat érdemes megvizsgálni.

Részletesség (DETAIL):

A program, a gép sebessége alapján automatikusan beállítja az általa optimálisnak vélt szintet, mely a terepre (TERRAIN) és a tárgyakra (OBJECTS) vonatkozik: A francia feltalálójáról GOURAUD-nak nevezett módszer, a 3D-s környezet valószerű árnyékolását teszi lehetővé, az egymástól élesen elütő felszínek egyenletes egybeolvadása is definiálható (TRANSITION) és a látótávolság mértéke (HAZING) is változtatható. Megjeleníthetők a terepet tarkító növények, sziklák (INTEREST), folyók (RIVERS), az eltérő színű vetési területek (FIELDS), nagyobb lélekszámú települések (CITIES) és repülőterek (RUNWAYS), valamint meghatározható a gépek és járművek terepszínezése (TEXTURE) és kidolgozottsági szintje (HI-LO) is.

Külső nézetek (CAMERAS):

Ez az opció inkább látványos mint hasznos, hiszen a gyakori szemszög váltások megzavarhatják a pilóta tájékozódó képességét, valamint korlátozzák az esélyeit a kialakult konfliktusban, mely fatális következményekkel járhat. AUTO SWITCHING esetén a kép azonnal visszalép a pilótafülkébe, ha a gépet találatok érik, vagy ha az F-16 jó eséllyel pályázik a földbe csapódásra. A kioldott fegyver követés (WEAPON CAMERA) és az 'áldozat nézet' (VICTIM VIEW) kiválasztása esetén, felszállás után automatikusan aktiválódnak ezek a funkciók. Ezen kívül definiálható a képernyő nagysága (WINDOW SIZE) és föld felszín megjelenítése a fedélzeti kamera MFD-én (TERRAIN IN GUN CAMERA).

Pilótafülke (COCKPIT):

Egyéni kívánalom szerint a következő valós és nem létező avionikával lehet felszerelni az F-16-ost. *LADDER:* Emelkedés ill. süllyedés szögét jelző skála megjelenítése a HUD-on. *TAPES:* A sebessé-

get és a tenger feletti magasságot mutató skálák megjelenítése a HUD-on. *AUTO TARGETING:* Legközelebbi célpont önálló cél befogása. *360˚ LOCK:* A fegyver keresőfeje akkor is követi a célt, ha az már kitért az érzékelési szögéből. *SMART TARGETING:* Lehetetlenné válik saját gépeink befogása és lelövése. *SUN GLARE:* Megszűnik a Nap elvakító hatása. *G EFFECTS:* Nincs kábulat magas - és + G terhelés esetén. *SMART RADAR:* A berendezés különbséget tesz saját, semleges, ellenséges és zuhanó légi célpont között, teli háromszöggel, ponttal, illetve kockával jelölve őket. A lelőtt gépeket az eredeti szimbólum körvonalai jelzik. *360˚ RADAR:* A berendezés körkörösen pásztáz az F-16 körül. *SMART RAW SCOPE:* A TWI minden radar sugárzást kibocsátó objektumot jelez, függetlenül az elektromágneses sugarak irányától.

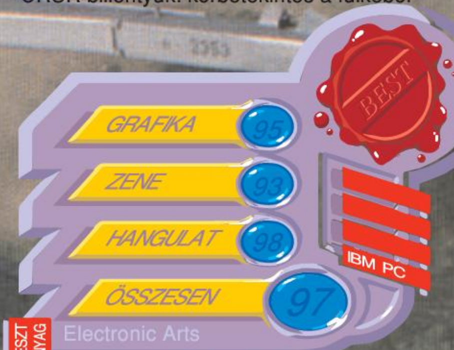
MEMÓRIA KÖVETELMÉNYEK:

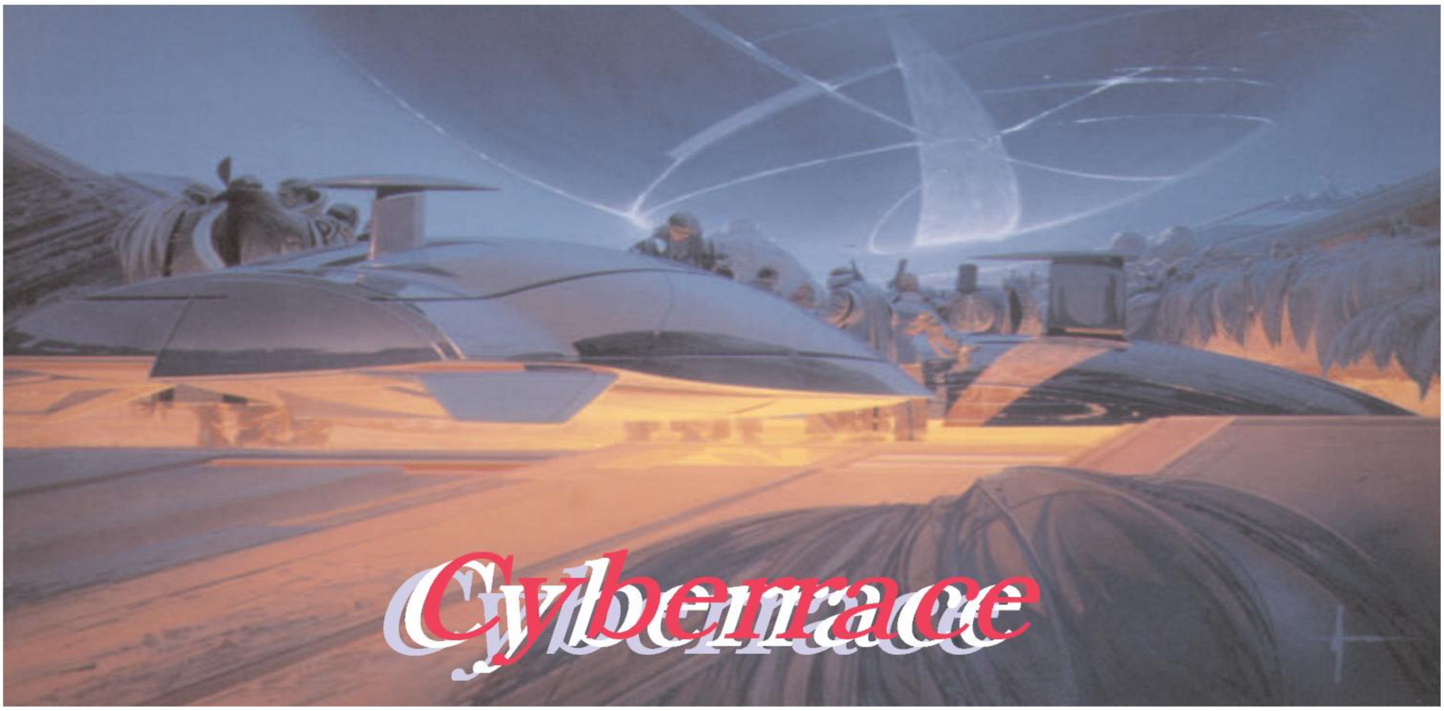
A program optimális futtatásához 8 MB memória szükségeltetik, melyből 4-et a játék, legalább 2-őt pedig a disk-cache kíván. Az alapfeltételként megjelölt 4 MB memória esetén 2.5 MB EMS ajánlott, hiszen 2.5 MB alatt a zene, 2.3 ill. 2.2 MB-nál kevesebb EMS-nél a digi szövegek és a domborzat szűnik meg. 2.1 MB EMS alatt a SC nem fut. Installáláskor a szimuláció kb. 35 MB helyet foglal el a HD-n, de ez 42 MB-ra is ugorhat, ha a Speech Pack-ra is szükség van.

MEGJEGYZÉS:

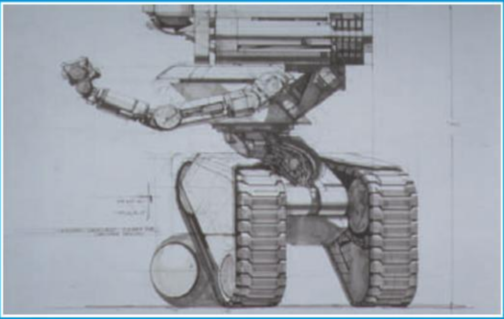
Az Origin csapatának két és fél éves szenvedése nem volt hiába, hiszen az SC minden túlzás nélkül mérföldkő a szimulációk világában. A fantasztikus grafika és hang FX-ek mellett, külön elismerést érdemel a bevetéseket összekötő, fordulatokban gazdag történet, melynek köszönhetően szinte lehetetlen elszakadni a gép mellől. Egy-két negatívuma ellenére, a szim-rajongók most végre egy olyan programmal repkedhetnek, melyre eddig csak egy üveg jó Finlandia benyakalása

STRIKE COMMANDER billentyűzet funkciók:
F1: Fülkéből előre 12' órában
F2: Hátulnézet kívülről
F3: Fülkéből balra 9' órában
F4: Fülkéből jobbra 3' órában
F5: Fülkéből hátra 6' órában
F6: Repülőgépek kívülről
Ctrl + F6: Felszíni tárgyak kívülről
F7: Normál / inverz taktikai nézet
F8: Fotó géppuska (MFD)
F9: Sérült célpont bemutatás ki / be
F10: Kioldott fegyver követés ki / be
1 - 5: 'száraz' teljesítmény 20 %-onkénti növelése
6 - 0: Utánégetés fokozatai, 20 %
W: Következő fegyver
T: Legközelebbi célpont befogása
R: Radar üzemmód beállítás
A: Robotpilóta be / kikapcsolás
S: Calibrált / valós sebesség
D: Állapot- és üzemanyag mutatók
F: Ívelőlapok kieresztése / bevonása
G: Közelharc (Dgft) üzemmód be / kikapcsolás
K : Egy célpont követése L-L radar üzemmódban
L: Futómű kieresztés / behúzás
Y: Kiválasztott célpont vizuális követése
C: Kommunikációs rendszerek (MFD)
B: Féklapok, kerékfék ki / be
N: Navigációs térkép
~: Hajtómű leállítás
+ -: Gázkar
;: Dipól fólia
,: Termik gömb
<, >.: Lábkormány
[ ]: Radar felbontás + 3D nagyítás / kicsinyítés
Space: Élesített fegyver kioldása
Tab: 6× pillanatnyi idő gyorsítás
Shift + Tab: 2-4× folyamatos idő gyorsítás
Shift + W: Kiválasztott fegyver vészleoldása
Shift + T: Következő legközelebbi célpont befogás
Ctrl + W: Összes L-F fegyverzet vészleoldása
Ctrl + E: Katapultálás
Ctrl + T: Célpont befogás megszüntetése
Alt + W: Külső fegyver terhelés
Alt + O: Konfigurációs panel
Alt + P: Pause
Alt + S: Hang FX ki / bekapcsolás
Alt + J: Joystick rekalibrálás
Alt + X: Kilépés DOS -ba
Alt + M: Zene ki / bekapcsolás
CRSR billentyűk: körbetekintés a fülkéből



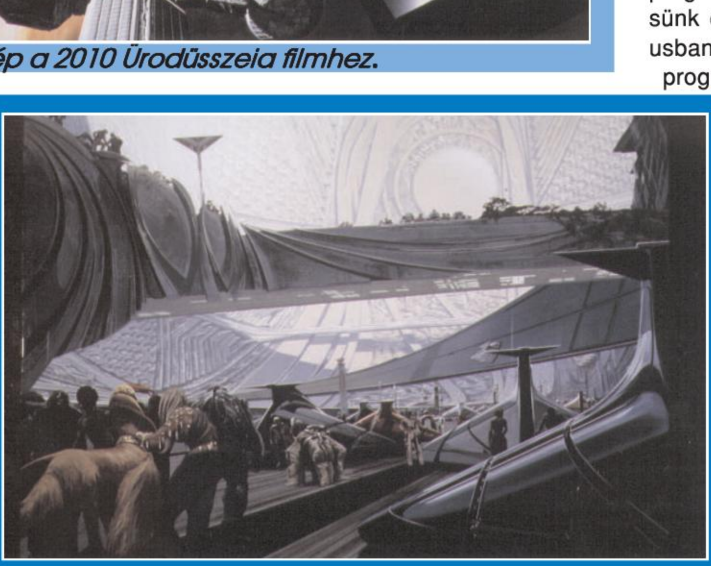


Cyberrace



Vázlat a Rövid zárlat c. filmhez

Kép a 2010 Űrodüsszeia filmhez.



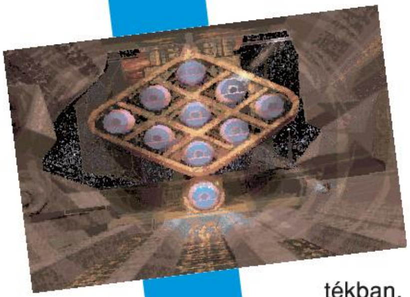
A CyberDreams cég 1990-ben alakult, hogy minőségi szórakoztató szoftvert fejlesszen. Minden egyes programjukat profi játékosok, szakemberek és tervezők fejlesztik, mint H. R. Giger, Syd Mead és Harlan Ellison. Ezen kívül több külső és belső munkatárs is dolgozik a programon, hogy végül a maximumot nyújthassa. A Dark Seed tavaly jelent meg PC-re, idén pedig Amigára. A játékhoz a Svéd szürrealista "álmodta" meg a figurákat: H. R. Giger, aki az Alien c. filmhez gyártotta a speciális effekteket és a környezetet. 1993- ban a Software Publishers Association a legjobb szerep/kalandjátéknak a Dark Seedet kiáltotta ki. Ez nem meglepő, hisz a játék hátborzongató grafikája nagy felbontást alkalmaz. A műhelyekben már készül a Dark Seed II is, amelyben a történet az első résztől folytatódik.

Nos itt az ideje, hogy a programra is vesztegessünk egy pár sort. Júniusban jelenik meg a program, ami egy forradalmi 3D harci és versenyzési játék. A Cyberrace egy új pályamegjelenítési rendering technológiát alkalmaz, aminek a voxels nevet adták. Digitalizált szekvenciák jellemzőek a versenyszámok között, és a játék zenéjét egy Emmy díjas szerző komponálta. Mark Scriven, az Angol Cyberdreams képviselet elnöke a következőket nyilatkozta: "Syd Mead korlátlan képzelőereje már a Szárnyas Fejvadász c. film elkészítésénél is megmutatta magát. Ő a tökéletes ember egy ilyen játék megtervezéséhez."

"A nevem Syd Mead, és fantasyt alkotok."

Így mutatkozik be a világhírű festő-író, aki olyan híres alkotásoknál működött közre, mint a 2010 Űrodusszeia, az Aliens (Bolygó neve halál), a Star Trek The Motion Picture, Tron, Rövidzárlat, vagy a Blade Runner (Szárnyas Fejvadász). Helyenként csak egy- egy dolog megtervezésére kérték fel, úgy mint pl. az Aliensben a Sulaco űrhajót és a tartozékait ("partraszálló egységek"). Majd mindegyik filmje díjat kapott a speciális effektjeiért vagy a látványért. A pályafutását a Fordnál kezdte, de dolgozott a Phillipsnél is. Már három CD-ből álló összeállítást is kiadtak munkáiból, melynek Kronolog a neve.

"A Cyberrace alapötlete Partick Ketchumtől származik és egy olyan mű volt az alapja, amit én festettem egy nemzetközi sportfesztiválra (lap bal alján a kép). Ez lett a történet képi alapja, ami elindította a fejlesztési munkát. A vad sebesség egy nagyon kellemes téma. Ha ezt az őrült sebességet meg tudod valósítani egy já-



tékban, ahol ezt a sebességet kell megzaboláznod, irányítanod, van egy helyszín amiben versenyezned kell, szerintem maximálisan leköti majd a játékosokat, főleg, ha tudják, hogy egy profi történet is társul a játékhoz. Egy jó történet alapja lehet egy játéknak, csakúgy mint a filmeknek.

A játékkészítés felé való fordulás egy új kihívás. Filmek gyártása a képi megjelenítés maximuma, egy olyan mérföldkő, amely ha megjelenik egy játékban, akkor hasonló hatása lehet az emberekre, mint maga a film. De a kérdés az: Mi a szórakoztatás természete, mi egy jó történet alapja? Én úgy gondolom, először egy jó történetnek kell meglennie, mert annak kell igazán az olvasó aktív gondolatait meglódítania, az érzékeivel, az emlékeivel, az olvasó lexikális tudását kell kiegészíteni e nélkül nem születhet jó történet."

"A Cyberrace tervezésénél az egésznek a hangulatát kellett elkapni. Én nem vehettem részt teljesen a fejlesztésben, mivel állóképeket festettem, de az arányok és a 3D ötleteket az én grafikáim alapján alkották meg a számítógépes grafikusok.

A játékban előforduló versenymotoroknak teljesen reálisan kell kinézniük, így maximálisan figyelembe vettük az aerodinamikai törvényeket is, hogy nagy sebesség esetén is irányíthatóak maradhassanak.

A Cyberrace dobozának megalkotása is egy kreatív munka volt. Először is megnéztem, mi látható most a piacon? Ennek megfelelően egy kinézetben is új formájú és figyelemfelhívó dobozt kellett alkotni. A doboz kész, ami egy nem egyenlő szárú trapézra emlékeztet- így nem hagyományos, és elfér a polcokon is. A dobozon így a fény is játszik, több dimenziót sejtet és a felirat is jól látható. Az űrhajónk a doboz fogantyúja alá került, így a modell nem sérülhet a szállítás közben és esztétikusan is néz ki.

Maga a játékkészítés nem volt különösen idegen számomra, mivel nem az a fontos, hogy milyen médiával dolgozom, hanem hogy fantasyt alkotok. A játékok felé az eltolódás, szerintem sokkal személyesebb kapcsolatot enged alkotó és felhasználója között mint a film.

Gyerekként sokat rajzoltam, és 25 centért eladtam az első képemet negyedikes koromban. Később felvételiztem a főiskolára, de már akkor is a technika érdekelt, a jövő gépei, melyekben az a kihívás, hogy úgy kell megalkotni őket, hogy a szemlélő el tudja képzelni, hogyan működik abban a fantáziavilágban. Ezek a tárgyak logikus alkotásoknak tűnnek, habár valószínűleg sohasem fognak létezni.

Filmet tervezni más. A készítéskor, a tervezéskor figyelembe kell venni, mit vár a közönség, milyen a "mentális könyvtáruk". Csak akkor végzed jól a munkádat, ha úgy tudod a közönség felé közvetíteni a gondolatokat, hogy az alaptörténet se veszítsen semmit az értelméből. "

Nos, a szerző munkáit elnézve, a grafikával nem lehet semmi gond...

Masell

A lap tetején képek a készülő játékból. Alul vázlatot láthatunk a Szárnyas fejvadász c. filmhez, balra a játék doboza látható.

Darklands

"Hej, dicsőség, bárdok, bajnokok,
Bátorság, igazság, letüntek hona!
Jelenük a káosz, vakság, kárhozat és gyűlölet kora
Csak néhányan, remegve járhatnak oda,
Hol nem szégyen a szépség, a szerelem,
a csoda."

S.D.: Hajnali Énekek
(fordította:Pető Gáspár)

A távolban feltűntek a rablólovag várának magas tornyai. A környék parasztjai rettegve beszéltek az odabent található rémségekről, a katonák kegyetlenségéről. A lovag és a vadász értő pillantásokat váltott (ide erővel bejutni lehetetlen!).

A pap összegyűjtötte mentális erejét és isteni segítségért fohászkodott. Az alkimista egykedvűen rendezgette a varázsszereit, különválogatva a támadó és védőitalokat. Sötétedéskor a csapat testben és lélekben felkészülve odalopózott az egyik toronyhoz. A vadász feldobta a mászókötelét a torony mellvédjére, majd óvatosan elkezdett kúszni felfelé...

A játékról már megjelent egy jó bevezető Shy tollából az 1992/4-es számban. Ezt érdemes elolvasni a karaktergeneráláshoz és az alapvető egyéb információk miatt. Érdemes mind a négy karaktertípusból (lovag, vadász, pap, alkimista) indítani egyet, de mindegyiknek kell egy kicsit fejleszteni kell a tulajdonságait. Ezek nem kötött osztályok, hanem a karaktert olyan helyre kell küldenünk tanulni, ahol a megfelelő képzést kapja. Nyilván lovagot nem a fazekasműhelybe, hanem a királyi udvarba kell küldeni...

A megszokott fantasy varázslási rendszerrel szemben, itt a valós élethez közelebb áll a játék felfogása. Ne is keressünk tűzlabdát, felélesztést vagy hasonló varázslatokat! Az alkimistánk tud speciális potiont keverni, aminek hatása közel lehet pl. a tűzlabdáéhoz Al Tamimi'sThunderbolt, viszont a felélesztés néhány évszázaddal meghaladta a középkori alkímisták szintjét, így ezt ne is várjuk el tőlük... Összesen 22 féle potion van és mindegyiknek 3 erősségi fokozata. Ezeket a feltalálóról nevezték el és természetesen mindegyikhez más összetevők szükségesek.

Új potiont a városi alkimista műhelyekben és az egyetemeken szerezhetünk, ha elég magas az alkimista tudásunk. Ha már megvettünk valamit, megnézhetjük mi kell hozzá és mi a hatása az adott keveréknek emiatt nem közlünk listát a potionok tulajdonságairól.

A másik újítás, az imádkozás különféle szentekhez. Mindegyik más helyzetben lehet segítségünkre, akár csodákat is véghezvihetünk ilyen módon. A megidézéshez nem árt, ha a papnak magas az erénye (virtue), így valószínűbb a sikeres segítségkérés.

Új szenteket a monostorokban, noviciátusokban és könyvtárakban tanulhatunk. Itt is minden információt megkapunk róluk (minimálisan szükséges virtue, segítség fajtája stb.). Minden szent kis erőfeszítéssel (kevesebb divine favor) karaktert megidézhető a saját napján, ilyenkor a siker esélye is nagyobb!

A játék fő célja a minél nagyobb hírnév megszerzése (igen sok hasonlóságot mutat egyébként a program a Pirates! nevű klasszikus játékkal...). Itt is a játék eleje a legnehezebb (egy komoly láncingért rablók tucatjait kell jó útra téríteni) a jó útra térítés elég brutális - de hatásos módszereket jelent (addig üssük, amíg mozog!) Lassan gazdagodva, már egyre jobb fegyvereket engedhetünk meg magunknak, míg végül plate mailekkel csörömpölve nekiláthatunk áldásos tevékenységünknek a városokon kívül is.

A középkori Greater Germany veszélyes vidék volt (és remek helyszín a keresztényi jócselekedetekre). Rablók, gonosz alkimisták, boszorkányok, démonok és rablólovagok keserítették az egyszerű emberek életét. A szegény parasztok és kereskedők megmentőként üdvözöltek minden tapasztalt kalandozót, aki segített nekik leküzdeni ezeket a veszélyeket. Ezeknek a feladatoknak a teljesítésével (van belőlük elég!) pénzünk és hírnevünk szépen gyarapodik, míg végül a helyi elöljáróságok érdemesnek tartanak komolyabb feladatok elvégzésére is.

Először egy sárkányt kell eltakarítanunk az útból, aki rettegésben tartja a vidéket. Útját felégetett falvak és elpusztított városok jelzik... Csak ezeket kell követni és hamarosan(?) ráakadunk.

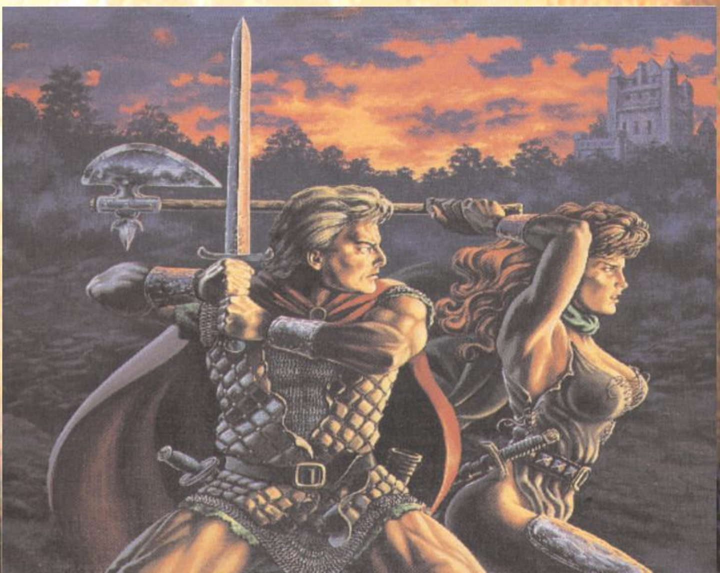
A bányászat az egyik legfontosabb iparág volt a középkorban. Sajnos nem működött mindig zavartalanul (gonosz dwarfok fészkelték be magukat a bányákba és terrorizálták a békés bányászokat). Feladatunk eljutni a királyukig és meggyőzni arról, hogy nem helyes amit tesz... (itt is a fenti módszerek alkalmazandók!). A bányákban némi angol nyelvtudás szükségeltetik, tudniillik szellemes logikai feladványokat kapunk minden szint átlépésekor.

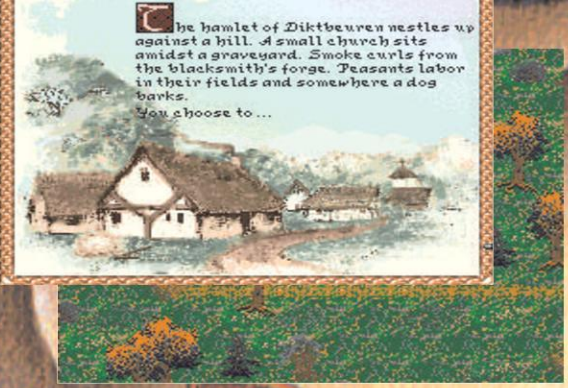
Hamarosan "felsőbb" körökben is feltűnik, hogy négy hős meglehetősen hatékony javító-nevelő munkát végez odalent és isteni álmot látunk (a további három küldetés végrehajtásával keresztülhúzhatjuk a Sátán terveit és megmenthetjük a világot!

Először egy boszorkányszombatra kell "meghívást" szereznünk, ahol fegyverekkel és szenteltvízzel kell rendet teremtenünk. Közben kihallgathatunk egy beszélgetést, amely a következő küldetés helyszínét adja meg (az eretnek templomosok titkos erődítményének rejtekhelyét).

Itt már tapasztalt kalandozók is bajban lehetnek, mert a templomosok lehettek ugyan eretnekek, de vívni sajnos igen jól tudnak és alkimistának sem voltak utolsók... Itt szerezhetjük meg a sötét vár pontos helyét, ahol (természetesen) a főgonosz vár bennünket.

Az utolsó küldetésben hét ajtón kell átjutnunk, mindegyiknél megtalálva a lehető legkisebb vérveszteséggel járó megoldást. Az első hat ajtó mögött különleges



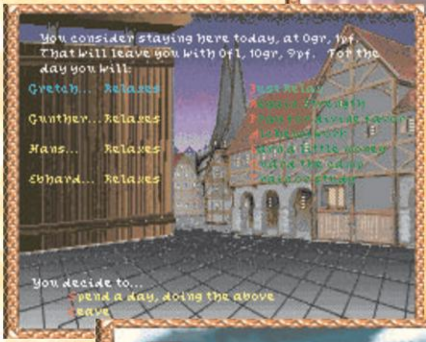


Darklands

tárgyakat találunk, melyek nélkül a hetedik ajtó nem nyílik... Végül baráti eszmecserére kerül sor a főgonosszal személyesen...

Személyes véleményünk (Mindenképpen nehéz helyzetben vagyunk, mert ez a játék úttörő ebben a műfajban.) Nagyon pozitívan értékeltük a párhuzamos játékmenetet, tehát nincs megkötve, mikor mit csinálunk. Tetszett, hogy nem egy-két választási lehetőség volt a kritikus szituációkban, hanem tucatnyi módon lehet egy helyzeten felülkerekedni.

A fejlődést is alapjában véve jól megtervezték, bár nem ártott volna az alaptulajdonságoknál ezt kissé könnyebbé tenni. Például a harcosom ereje igazán nőhetett volna hat év alatt (főleg, hogy 20 évesen indult el és százával irtott ki mindenféle rablót...).

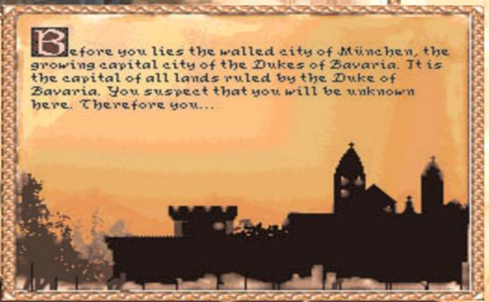


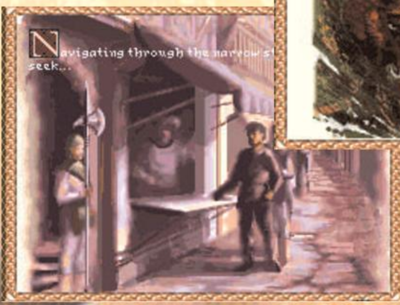
Azért látszik, hogy gyorsan szerettek volna piacra kerülni a programmal! Aki végig szeretné játszani, tegyen el minden törékeny dolgot a közelből és készítsen ki egy-két nyugtatót, mert a program a lehető legkellemetlenebb helyeken szeret lefagyni (pl. a nagy küldetések végénél, ahol is nem lehet játékállást menteni!)

Egy-két apróság még nem kiforrott (a karakterek megnézésénél sokat töltöget a program - a mentéseknél csak az első 10 látszik - nem jelzi a főképernyőn az időt - nem látszik mikor ülünk lovon - furcsa volt, hogy akár 100 bőrpáncélt is hurcolászhattam magammal, ez egyáltalán nem terhelte a karaktereket (csak a rajtad lévő cuccok súlya számított) - végül nincs AC jellegű érték, nem tudjuk érdemes-e jobb páncélt, vagy pajzsot használni vagy ez már túlságosan túlterheli a karaktert...

Mindezek ellenére a program nem rossz (l. GURU toplista), bátran ajánlhatjuk mindenkinek - aki végzett a Wizardry 7-tel!

Pellus és Mocsy





Nekem jutott az a megtisztelő feladat, hogy a US Gold nagyszerű új sportszimulációját a tisztelt publikum elé tárjam. Mint azt a program neve mutatja, már nem az első résszel találkozunk a Gold által kiadott hokik sorozatában. Szerencsére, mint azt már sok nagyszerű manager típusú játékban megszokhattuk, a WGH2-ben feltuningolt és kellően megedzett csapatunkat áthozhatjuk az új programba. No, vegyük fel a hokis védőfelszerelését, és lássuk mit is találunk a jégen.

A kezdőanimáció nagyszerű képsorai után máris a főképernyőn találjuk magunkat, ahol a játékosok körbe-körbe keringenek a pályán, várva azt, hogy elindítsuk a játékot. A képernyő felső részén több hely is van, ahova kattinthatunk:

- Name in Home Team
A hazai csapatot határozhatjuk itt meg.

- Name of the Visiting Team
A vendég csapat kiválasztása.

- Game Type
Az órára kattintva a következők közül választhatunk:

- Practice Game
A csapatlétszám 3 főre korlátozódik és egy gólig megy a játék.
- Normal Game
Hagyományos játék, mely egy 5 perces időtartamig tart.
- Playoff Game
Hagyományos játék, kivéve az időtartam korlátot.

- Exit Game
A kijáratra kattintva kiléphetünk a programból, ha máris meguntuk volna.

- Go to Home Team's Locker Room
A hazai csapat öltözőjébe invitál ez a menüpont. Itt a következőket tehetjük meg:

- Choose type of Play
- Play
A normál módja a játéknak, ilyenkor irányíthatjuk karaktereinket a játék közben.
- AutoPlay
A computer irányítja a játékosok mozgását.
- Coach
Kiválogathatunk 18 sort, és ezeket küldhetjük ki a jégre.
- AutoCoach
Ugyanaz, mint az előbb, csak mindent a computer irányít.

- Choose Controller Type
Az irányítás módját határozhatjuk meg (keyboard, joystick, mouse).

- Choose Team Quality Levels
Négy fajta tudású csapat létezik:
- *High School:* a legalacsonyabb szintű játék, kezdő játékosokkal.
- *College:* jó felkészültségű játékosok, amatőr szintű játék.
- *Farm:* magasabb szintű, félprofesszionális játék, a játékosok jó tulajdonságokkal rendelkeznek.
- *Professional:* a legmagasabb szintű játék, világklasszis játékosok játszanak a pályán.

- View Instant Replay/Acces Instant Replay Files
A kazettákra kattintva betölthetjük a kimentett filmeket, és a monitorra kattintva pedig megnézhetjük őket.

- Edit Lines
A falitáblán lévő felsőpapírra kattintva, a játékban induló játékosösszeállításokat tudjuk beállítani és editálni. Háromfajta típusú sorokat állíthatunk össze:
- *Even Lines:* a saját és az ellenfél sorai ugyanannyi játékost tartalmaznak (4-4, 5-5)
- *Power Plays:* a saját csapatunk több játékost tartalmaz (5-4, 5-3)
- *Penalty Killing:* a saját csapatunk kevesebb játékost tartalmaz (4-5, 3-5)
Jobb oldalt látható a játékosok nevei és pozíciójuk a pályán, közülük választhatunk.

- Edit Roster
A falitáblán lévő alsópapírra kattintva a játékban induló játékosokkal tudunk mindenféle műveleteket végezni. Egy nagy táblát látunk, melyen a lehetséges játékosok nevei mellett, egy halom paraméter szerepel. A játékosokat a lent lévő kis ikonokkal tudjuk név szerint (Name), sorszám szerint (Number), pozíció szerint (position), összesített pontszám alapján (total) sorrendbe rendezni. A táblázat a következő elemeket tartalmazza:

Pos - pályán betöltött pozíció
S/C - Stick/Catch - bal vagy jobb kezes-e
Agg - Aggression - agresszivitás mértéke
Qck - Quickness - gyorsaság
Pwr - Power - erő
Ftg - Fatigue - kimerültség
Inj - Injury - sebesülés
Pnl - Penalty - büntetések
Skt - Skating - korcsolyázó tudás
Pss - Passing - passzoló tudás
Pkc - Puck Control - korongkezelés
Chk - Checking - ellenőrizhetőség
Sht - Shooting - lövő tudás

Minden karakterisztikus elem 0 és 9 közötti szám. A Total által meghatározott számból következik, hogy egy játékos milyen értékes számunkra.

- Control Team Behavior
A kedélyes úriemberre kattintva, egy pár beállítási lehetőség kínálkozik a játékkal kapcsolatban:
- Substitution (Automatic/Manual)
Automatikus beállítás esetén a gép a fáradt játékosokat automatikusan kiküldi pihenni, míg manuális beállítás esetén ezt mi tehetjük meg a Time-Out menüben.
- Attack Mode (Dump More/Pass More)
Meghatározza, hogy játékosaink a támadási zónában hogyan játszanak. Az első mód inkább egy agresszív "rögtön lőjünk rá" taktikát, míg a másik egy "passzolgassunk egy kicsit" taktikát takar.
- Change Lines (Automatic/Player)
A jégen lévő játékosokat cserélhetjük le, melyet vagy a gép végez automatikusan vagy mi. Ilyenkor ki kell választanunk a lecserélendő játékosokat.
- Control Position (Face-Off/Same Position)
Meghatározza, hogy melyik játékost irányíthatjuk a játék folyamán.
- Play Mode (Part of Team/Puck Hog)
A Play Mode meghatározza, hogy az általunk irányított karakter mennyire befolyásolhatja a csapat pihenését.

- **Edit Plays**
Ismét egy kis beállítási lehetőséghalmaz. Gyakorlatilag itt határozhatjuk meg a játékosaink teljes viselkedését a játék folyamán. Beállíthatjuk a védekezési és a támadási zónákat. A játékosok a meghatározott pontokon belül mozognak egészen addig, míg a korong a közelükbe nem ér. Több beállítási lehetőség is található itt, melyek egyrészt a zónákra vonatkoznak, másrészt a játékosok mozgását befolyásolják.

- **Select Color**
Természetesen nem hiányozhat a programból a csapatok mezének csinosítására szolgáló opció sem. Kiválaszthatjuk itt mind a saját, mind a vendég csapat minden egyes ruhadarabjának színeit.

Utolsó ténykedésünkként néhány apróságot változtathatunk még a játékban. Itt lehet például új edzőnevet, valamint új csapatnevet választani.

Visszatérve a főképernyőre a kép alsó részén egy sor beállítási lehetőséget találhatunk a control panelon. Lássuk őket tehát szépen sorban:

- **Choose Referee**
Négyfajta bíró közül választhatjuk ki a nekünk szimpatikusat.

- **Period Lenght**
A slider segítségével a periódusok hosszát állíthatjuk be, 20 és 1 perces időtartamok között.

- **Animation Speed**
A játék sebességét állíthatjuk be. A 0 feletti értékeket csak profi játékosoknak javaslom, míg a negatív értékek hasznos segítséget jelenthetnek a kezdő játékosoknak.

- **Player Penalties On/Off**
A játékosokra kiróható büntetések engedélyezése.

- **Team Penalties On/Off**
A csapatra kiróható büntetések engedélyezése.

- **Speed Game On/Off**
Ha engedélyezve van ez a menüpont, akkor Time-Out menü esetén nem látszik minden játékot megállító cselekvés.

- **Trails On/Off**
A korcsolya által rajzolt vonalak megjelenítése.

- **OverHead View**
A nézetet állítja.

- **Three-Quarter View**
Bekapcsolva a pálya 3/4-ét látjuk egyszerre.

- **Fights On/Off**
A harc szerves része a hokinak. A programozók természetesen ezt sem hagyhatták ki a játékból, így ha bekapcsoljuk a menüpontot, akkor a játékosok egymásnak eshetnek és így csökkenthetik egymás erejét is.

- **Save Game Configuration**
A beállított opciókat a program kiírja egy konfigurációs file-ba.

- **Cursor Size**
A kurzorunk méretét változtatja meg, ezzel irányítjuk a játékosunkat.

- **Same Team On/Off**
Több játékos bevonásának lehetősége. (Maximum 2 játékos részvétele lehetséges a játékban.)

- **Load Game**
Előzőleg kimentett játékállás visszatöltése.

- **Play Game**
Ha mindezeken végigszenvedtük magunkat, akkor itt indíthatjuk el a játékot.

Ha játék közben némi beállításra vágyunk ismét, akkor az F5 lenyomásával lépjünk be a Time-Out menübe, mely mint neve is mutatja, játékidőn kívüli beállítási lehetőségeket rejt magában. Sok azonos funkció található benne, mint már az előbb leírtakban, ezért csak a különbségeket emelem ki.

- Kapuscserére van lehetőségünk, ha nem vagyunk megelégedve az általa nyújtott tevékenységgel.
- Egy nagyszerű statisztikai menüt is találunk itt, mely a következőket tartalmazza:

-- **Game Stats** - a játékosok és a csapat teljesítése az eddigi játék során.

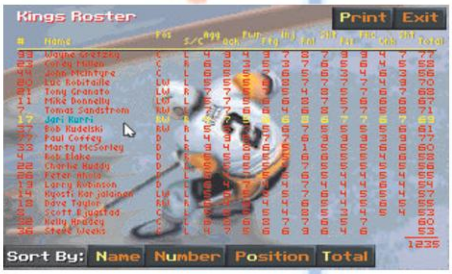
-- **Player Stats** - a játékosok statisztikája. Megtaláljuk itt a lőtt gólok számát, a jó gólpasszok számát, a kapuralövéset számát, a büntetések idejét és a total pontot is.

-- **Penalty Stats** - A büntetések részletes statisztikája.

Nos, ennyi menü ismertetése után a kedves olvasó már elvárná, hogy némi szó essen magáról az akció részről is. Lehetséges, hogy egy kicsit csalódást okoz a program. A nagyszerűen kidolgozott keret mellett a játék magja elég gyengusra sikeredett. A mai nagyszerű játékok korában elvárhatja, az ember azt, hogy ne apró kis muslicák kergessék egymást a képernyőn. A játszhatóság sem a legjobb, ugyanis az ember tekintetét folyton elvonzza valami a kis irányító köröcskéről.

Az ellenség viselkedése egyszerűen fenomenális. Hagytam, hogy kb 3. percig a gép azt tegye a csapatommal, amit akar. Nos, nagy meglepetésemre a gép nem tudott egy árva gólt sem szerezni. Mindenesetre elgondolkoztató a dolog. Mindenzek ellenére nem rossz program a WGH3, és nagy valószínűséggel sokáig szerepel majd a sportjátékokat kedvelők polcain.

Bear™



COOL

GRAFIKA	87
ZENE	80
HANGULAT	82
ÖSSZESEN	83

IBM PC

TESZT ANYAG

US Gold

Idén szinte minden ECTS díjat learatott a Monkey Island 2. Ezen a sikeren felbuzdulva az Adventure Soft / HorrorSoft AgosII nevű fejlesztőcsapata elkészítette saját játékát, amely Simon a varázsló kalandjait dolgozza fel.

SIMON THE

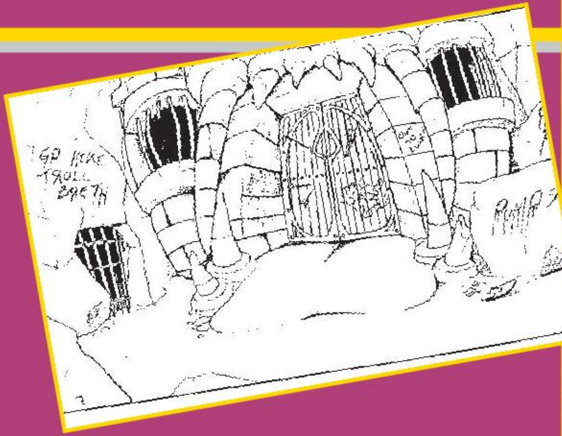
Nem mondhatjuk, hogy kevés munkát és energiát öltek ebbe a fejlesztésbe, de úgy tűnik, hogy az Elvira sorozat és a Waxworks sikerét célozza ez a remek program. A készítők azt ígérik, hogy az év legmulatságosabb kalandja készül el szeptemberre.

Elárulhatjuk, hogy Simon egy kisfiú, aki 14. születésnapján meghívja a nagybátyját Marvelo-t (profi varázsló), a party attrakciójaként. Marvelo, mint bűvész ámulatba ejti a közönségét (nyúl a kalapból, galambok a levegőben stb). Simon ezek hatására a tortagyertyák elfújásakor azt kívánja, bár oly nagy varázsló lehetne, mint Marvelo. Éjszakánként gyakorol egy kopott cilinderrel, de nem sikeredik se galamb, se nyuszi. Egy napon, egy számára olvashatatlan, antik könyv felkelti az érdeklődését. No hát innen indulnak a kalandok. Mágikus világok elevenednek meg, törpök, gnómok és egyéb fajok népesítik be ezeket. Nincs könnyű dolga hősünknek, de kis logikával és sok szerencsével átverekedhetjük vele kalandjai javát. A kalandok. A gyönyörűen megfestett háttérképek lenyűgöző minőségűvé teszik a játékot, az animációk pedig kiegészítik ezt a hatást.

A kezelés végtelenül egyszerű, a Monkey 2-ben megszokott stílusú. A tárgyak a képernyőn jól láthatóak, könnyedén használhatók.

A játékról annyit lehet még tudni, hogy rengeteg logikai feladat nehezíti a játékosok dolgát, amely élvezetesebbé teszi a játékmenetet. A zene megkapó, pedig PC-n az már valami.

Igen, hát annak idején, amikor a Lucasfilm kitalálta a "Graphic adventure" kategóriát a Maniac Mansion-nal, nem gondoltuk, hogy ilyen lavina zúdul ránk a cégek jóvoltából. Kyrandia, Enchantia, Monkey Island, ... és így tovább az idők végezetéig.



SORCERER

Néhány érdekesség a játékkal kapcsolatban. A készítők közül (5 stabil tag) hárman még soha nem dolgoztak számítógépen. A grafikusok megrajzolták a vázlatokat, majd a kész anyagot scan-nelték be és 256 színnel átrajzolták.

A profi szekció Mike Woodroffe-fal az élen készítette a kódot és a zenét. Woodroffe-ról érdemes annyit megjegyezni, hogy már több mint 10 éve dolgozik játékfejlesztőként. Ezalatt az idő alatt olyan munkákban dolgozott, mint a Heroes of the Lance, a Personal Nightmare, Elvira 1-2, Waxworks, Gremlins stb. A játékot egyébként Simon Woodroffe tervezte és írta. Némi szerénytelenség azért akadt a címadásban. Ejnye Simon...

Várhatóan a játék szeptember környékén keveredik piacra, bár amikor e sorokat írom, már jórészét láthattam.
PC-n kb. 10 Mbyte helyre lesz szükség. Amiga 500-as verziója 32 színű lesz, de készül már az 1200-as 256 színű átirat is. Természetesen egyszerre készül az angol, a német és a francia nyelvű verzió. A remek intró és a fordulatos cselekmény remélem mindenkinek élvezetessé teszi ezt a játékot. Én személy szerint nagyon várom ezt a programot, melyet, mind grafikailag, mind játszhatóság szempontjából a Monkey 2-höz mérnek majd. Úgy látszik az új mérce elég magas, de talán akad egy-két kísérlete-

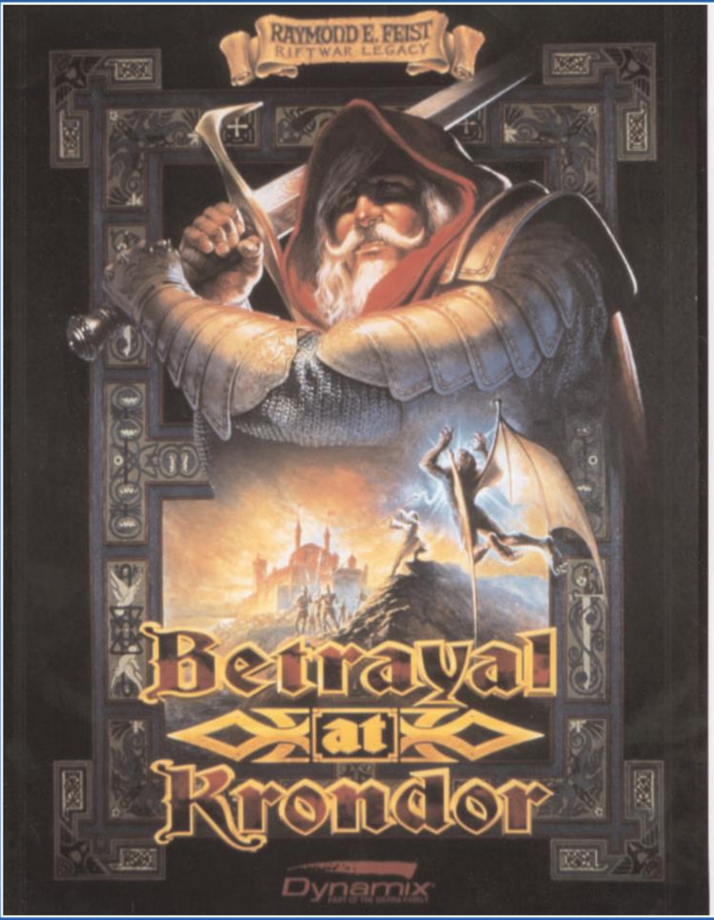
ző aki ezt a magasságot is megpróbálja túlszárnyalni. Itt az első próbálkozó. De ahogy az angol mondja "a puding próbája az evés"!
Tennék rá pecsétet is meg minden egyebet, de hát még nincs kész ezért is ez csak egy preview.

Várható formátumok:
Amiga 500-tól (1 mega) minden típusra. Hard diskre installálható lesz. Külön 1200-as speciális formátum - jobb grafikával.

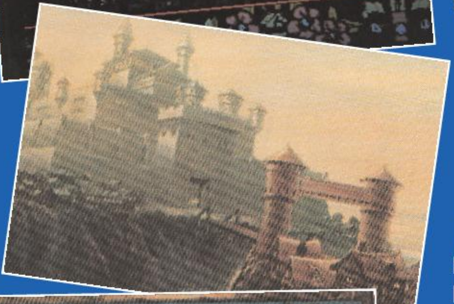
PC: 256 VGA-MCGA, 640 k memória, MS-DOS 3.2 felett.
Sound Blaster, AdLib és Roland kártyák.

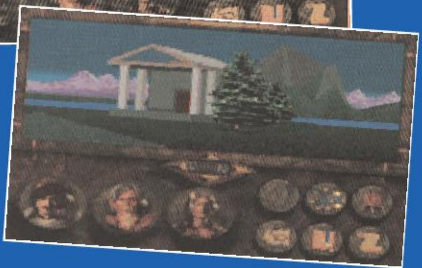
Hát ennyi lett volna előzetesként Simonról!

Shy



A Sierra és a Dynamix közös kalandjátékából nyújtunk egy kis izelítőt.





Raymond E. Feist Riftwar novellái nagy népszerűségnek örvendenek Amerika szerte, így nem meglepő, hogy a novelláin alapuló kaland/szerepjátéktól is sokat várnak. Az író is közreműködött a játék megalkotásában, végülis az ő novelláiról van szó. A játék nem "másolja" az eddig megjelent regények történéseit, hanem új kihívást jelent majd a világot ismerő emberek számára is. Hatalmas 3D világ és egy jól kidolgozott stratégiai harc jellemzi a játékot, nem beszélve a videodigitalizálásokról. A program készítői a Dynamix csapat, aki már oly híres programokkal rukkoltak elő, mint pl. az Aces Of The Pacific. A világot mágia, varázslók és illuzionisták, sárkányok és élőholtak népesítik, színesítik. A helyszín, Midkemia, amit a Tsuraniak özönlenek el (ez egy olyan faj, amely más bolygóról származik, és titokzatosan teleportálnak át a bolygónkra). A karakterednek előre beállított személyiségei vannak, érzésekkel és ízléssel, előnyökkel és gyengéikkel: velük kell kilenc különálló fejezetet "teljesítenünk". Ezek mellett még az is előfordulhat, hogy a játékosoknak kifejlett személyiségüknél fogva, titkos ambícióikat és motivációjukat elrejtik előled! Krondor világa sajnos igen "picinyre" sikeredett. Ahhoz, hogy minden helyszínt legalább egyszer meglátogass, egy millió lépést kell megtenned. (Új sorozat is készül: Egymillió lépés Midkémiában, az MTV része.) Nem elég, hogy a játékos tövig lejárja a lábát, nagyon sok megoldandó feladat is vár rá. A tiszta játékidő minimum 100 óra lesz. A fejezeteken belül több kis feladatot is kapunk, amolyan bónuszként - hátha sikerül a megfelelő idő alatt megoldani azokat is. Természetesen lehetetlenség lenne a játékot automap nélkül végigjátszani, így az is rendelkezésre áll. A 3D külvilág vektor megoldású, ami az animációk kidolgozottságát csökkenti, viszont nem foglal sok memóriát és sokkal "szabadabb" az érzésünk a világban, amit folyók, vízesések, fák és hidak tesznek gyönyörűvé. A stratégiai harc jól átgondolt - felülnézetből láthatjuk embereinket (max. hármat). Őket egy behatárolt négyzetes területen mozgathatjuk. Minden körben meghatározhatjuk a támadás formáját és a varázslatainkat is. A bárdunk, pl. ha még nem teljesen "kiforrott" technikával nyúl hangszeréhez, nem tud olyan hatást elérni, és a SoundBlasterből előkúszó zenei élmény sem hordozza az "élvezetek tárházát"! Ha már a hangról van szó, ez lesz az első olyan Fantasy Role Play Game, amely kihasználja a General MIDI standard- ot, így a zenék és effektek egyenesen a szintetizátorunkból szólalhatnak meg. Milyen lesz hát a grafika? kérdezhetik sokan joggal. Három jellemzőt sorolhatnék: vektoros 3D környezet, digitalizált szereplők és animációk, valamint gyönyörű, festett állóképek. Látogassunk el ebbe a világba, egy utazási irodával, melynek neve: Midkemian Convention and Visitor's Bureau.

Mac Mordain Cadall: LaMut városától délre található ez a titokzatos törp bánya, amelyet a Dolgan család birtokol, a Szürke Tornyok Királyai. Az ősi időben ez volt a törpök gazdagságának forrása. Mára már kimerültek a forrásai, s nagy ritkán a törpök átengedik az utazókat, hogy gyorsabban eljuthassanak Elvandarba.

Maiden's Leap Vízesés: Egy helyi legenda szerint a gyönyörű vízesés, egy fiatal szolgálólányról kapta a nevét, aki bánatában, hogy megölték szerelmesét, levetette magát a sziklákról. A nyughatatlan lélek még mindig bosszúért szomjazik, keresi a szeretője gyilkosát.

Lims-Kragma Temploma: A Malac Cross várostól északkeletre található ez a templom, amit a Halál Istennőjének szenteltek fel. Alig akad vándor aki betéved ide, még kevesebben mernek tanácsot kérni az Istennő papjaitól. Javasoljuk, kerülje el ezt a helyet.

Masell

KGB

93/2-es számunkban röviden írtunk erről a szép és kellemes kalandjátékról. A probléma csak az, hogy haladó kalandozóknak is elég nehéz a játék, így most leközöljük a teljes leírást. A játék azért emelkedik ki a többi hasonló kalandjáték közül, mert a párbeszédek és a program is "életszagúra" sikeredett.

A játékban az első nap a KGB P osztályán indul. A peresztrojka begyűrűzése következményeként minden nem hivatalos és hivatalos szervet felülvizsgálnak, s így a KGB-n belül is meg kell szüntetni a protekciót, tisztává kell tenni az osztályt, s mindezt úgy, hogy senki ne sejtsen semmit. Az első nap egy elég fontos megbizatást kapunk: kutassuk át Golitsin irodáját, aki egy magándetektív volt. Természetesen az eligazítást vigyázzállásban hallgatjuk végig. Golitsin gyilkosainak kilétét még homály fedi, de a lényeg az, hogy egykor ő is a KGB-nél dolgozott, így nem kizárt, hogy az osztálynak is köze lehet a halálához.

Első fejezet

Menjünk Golitsin irodájához, ahol egy egyenruhás rendőr áll őrt. Mutassuk fel neki az igazolványunkat, majd menjünk be. Kutassuk át a fiókot. Menjünk ki a rendőrhöz, kérjük el tőle a kulcsokat a fiókhoz. Ezt kinyitva hozzájutunk egy magnóhoz. Vegyük fel a gyufákat az asztalról. Távozásunkkor megérkezik Golitsin húga Irina. Ez természetesen olyan "oroszosan" történik: bejön a katona megkérdezni, hogy bejöhet-e Irina. Ekkor kikérdezhetjük, mindenki maga választhat a stílusok között. Én a következő párbeszédet javaslom (Irina nem tudja mi történt a bátyjával):

- Hol a bátyám, mi történt vele?
- Tegnap éjjel meghalt.
- Úristen, hogy történt?
- Itt csak én kérdezek, elvtársnő...

Kérdezzük tovább (nem tud sokat), majd még távozás előtt átad egy magnókazettát. Hallgassuk meg, ehhez vegyük ki a rádióból a góliátelemeket, majd rakjuk a magnóba. Tegyük a kazettát a magnóba - ezt halljuk:

"Augusztus 13. - kedd. Romeo elintézte, hogy a főnökével, Hollywooddal találkozhassak holnap este 8-kor az Enthusiastic Progress Klubban. ... Romeo nem lesz jelen, ezért nekem a "Buyer2" néven kell bemutatkoznom. Ez a kódnév azt jelenti, hogy már van, vagy szeretnék hogy azt higgyem, hogy van egy másik külföldi érdeklődőjük. Rájönni, hogy ki Hollywood nehézkes lehet, de annál többet ér majd a megbízómnak, aki "jealous husband" kódnév alatt adja a feladatokat. Ő lehet, hogy az előző mestereimtől tanult, mivel profin választja ki az információcsere helyszíneit. Itt teszem le a jelentéseimet neki, de elbújok a közelben, hogy leleplezhessem."

Távozásunkkor az őr visszakéri a fiók kulcsait.

Menjünk vissza Ványa bácsikánkhoz, vegyük fel a dollárokat a fiókunkból, ezekután térjünk vissza a KGB P osztályára.

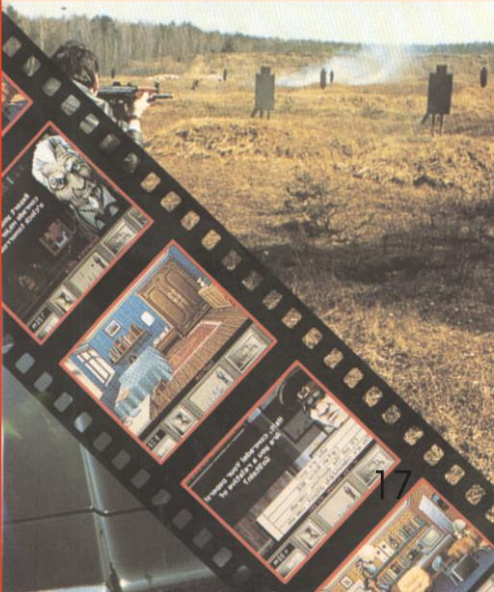
Mondjuk meg Volvovnak, hogy meghallgattuk a kazettát; ezekután parancsot kapunk a nyomozást folytatására - a klubban.

A bárban

A bárban ne említsük a Hollywood vagy Buyer2 megnevezéseket az elegáns kliensnek. Yuri, a kocsmáros megmondja, hogy a klub fent található. Ha megemlíted neki a kódneveket, azt válaszolja, hogy a bérlőktől kérdezd meg a neveket. A bárba az oldalsó mellékutcából juthatsz be, de most azon az ajtón menjünk be, ami a bárhoz közel esik, a sarkon. Itt menjünk fel, de ne oltsuk fel a villanyt. Használd a gyufákat a szoba átkutatásakor. Itt találhatsz egy ív papírt is. Ezt felvéve menjünk vissza az utcára.

A lakások

Eljutva az emeletes házhoz, bekopogtathatunk a lépcső alatti emberhez. Ő a házmesterhez való bejelentkezést javasolja, aki a hetes szobában lakik az emeleten. Itt már csak két lány van, akik beköltöztek ebbe a lakásba. Meglátva őket, természetesen cselhez kell folyamodnunk, hogy beengedjenek. Az ív papír jó ötletet ad: mondjuk a lányoknak azt, hogy közvéleménykutatást végzünk. Így bejuthatunk hozzájuk, ahol gyorsan térjünk a lényegre (ha nincs nálunk az ívnyi papír, nem győzhetjük meg a lányokat a közvéleménykutatási szándékunkról). Ne idege-



sítsük és ne próbáljuk őket lehengerelni (semmi KGB-t, vagy privát nyomozót ne említsünk). Zhanna Belussovhoz vezet minket, aki az ötös szobában lakik. Ő öt évet töltött a lefortovoi börtönben, így csak többet tudhat a keresett bűnözőkről. Ő Ryumint javasolja kikérdezésre, akivel a Wrangel Szigetek-beli tartózkodásáról kell beszélnünk. Politikai okokból ültették le, amikor kiderült, hogy amerikai bibliákat osztogatott a hatvanas években. A lakók közül Sytenkót tartja a leggyanúsabb embernek, aki a húsüzletet vezeti a sarkon. Ő a hatos szoba lakója. A gyanú nem elég, hogy sarokba szoríthassuk Sytenkót, így ahogy Ryumin javasolja, nézzünk először körbe a húsüzletben. Az üzlet természetesen zárva van, álkulcsaink pedig nincsenek. Bejutni egy lelakatolt üzletbe csak pajszerrel lehet, azt pedig csak gyanús elemeknél találhatunk. Így menjünk fel a klubba.

A klub és vendégei

A legkönnyebben a ház emeleti bejáróján keresztül juthatunk be, ahol a menedzser fogad minket. Mivel az ő szobájából loptuk el a papírívet, ezt rakjuk le valahol, még a klub meglátogatása előtt. A bejutáshoz harminc dollárt kell a menedzsernek fizetni (mondjuk azt, hogy üzleti ügyben jöttünk ide, majd térjünk rá az anyagi részre. A pénzt Ványa bácsikánknál, a szobánkból vettük fel). A klubban dollárokat találhatunk a WC-ben, de azokat ne vegyük fel, várjuk meg inkább míg a punk bemegy, és kicseréli kokainra. Most csusszanjuk be és nyúljuk le a kokaint. Természetesen jó kisdoboshoz méltón használjuk a kokaint, no nem a vénánkon, hanem a WC lefolyóján. Húzzuk le a zacskót. Kint ne említsük senkinek a "Hollywood" vagy a "Buyer2" neveket. A bejáratnál, ahol feljöttünk, a punkkal beszéljünk. Őt Video-nak hívják, vásároljunk tőle egy kazettát. Egy tippet is kapunk - ne kezdjünk ki az ikrekkel, ők ugyanis a "nagymenők". A többiek "ártalmatlanok", kivéve a két kopaszt, akik betörésekre és rablásokra specializálódtak. Pont ez kell nekünk - beszéljünk a két fickóval, akik "kikísérnek" minket a bár elé, és felszólítanak a zsebeink kiürítésére. Támadjuk meg Lyonkát, a nagyobbikat. A társa elfut, Lyonka pedig kifekszik. Átkutatjuk s találunk nála egy zárnyitó vasdarabot. Lyonkát oda tegyük, ahova való, azaz a sarkon túli kukába gyömöszöljük bele.

A húsüzletben

Az oldalsó ajtón tudunk csak bejuni. Itt forduljunk meg, menjünk át a másik szobába, ahol ismét a gyufával nézzünk körbe. Vizsgáljuk át azt a pultot ahol a pénztárgép van, itt egy kapcsolót találunk. Fordítsuk el, kiiktatva a riasztóberendezést. A fagyasztóban már felkapcsolhatjuk a villanyt, vizsgáljuk át a zsákokat. Itt csak elvágott torkú hullákat találunk, ez már elég ahhoz, hogy Sytenkó köpjön. Az üzlet elhagyása előtt ne felejtsük el visszakapcsolni a riasztót a gyufánk fényében (ez majd később derül ki, miért jó). A hentes kivallatása is egy szellemes párbeszédre épül, ami erőssége a játéknak. Kiderül, hogy őt is csak megzsarolták, elrabolták a lányát, majd a pénz kifizetése után megerőszakolva hazaengedték. A hentesüzletre is ez a banda tette rá a kezét, a fagyasztót most ők használják. Hogy ellenőrizhessék őt és az üzlet hátsó részét, ők is ebben a házban vannak, egy öreg hölgynél, Yevdokia Chevchenkovánál. A vendéglátó hölgy estefelé megy el otthonról, a macskáit megetetni. Kijutva a szobából, épp őt pillantjuk meg lefelé haladni a lépcsőn. Most betörhetünk a lakásba, ami Verto búvóhelye.

A lakásban

Menj a stúdióba, amit a jobb oldali ajtó takar. (Nekem először a bal oldali ajtón sikerült bejutnom, utána minden simán ment - csak éppen az első fejezetet nem lehetett befejezni (áthelyeztek Szibériába.) Ez az egyik hátránya a játéknak, ha rosszkor rossz irányba haladunk tovább, akkor vakvágányra jutunk. Ilyenkor halvány lila gőzünk sem lehet róla, hol rontottuk el. De az az igazság, hogy az életben sem mondja neked senki, hogy ejnye-bejnye fiacskám, hát nem tudod, hogy a fiókokat kellett volna átkutatnod?)

Így jobbra bejutunk a stúdióba, ahol a videó alatti fiókból vegyük ki a kazettát, a szekrényből vegyük le a fényképezőgépet. A kazettákat nézzük meg a videón (bármit is teszel, elfognak, és egy kis cellába jutsz). Vizsgáld meg az asztalt, és találsz egy lehallgatókészüléket, amit törj össze.

Egy lányt löknek a celládba, Ritát. Beszélgess vele, de ne árulj el neki semmit az eredeti céljaidról. Egy amerikai is csatlakozik a társasághoz, aki rögtön kiszúrja, hogy a lány Verto szeretője. A likvidálását javasolja, így a lánynak rögtön kinyitják

az ajtót, mikor elkezd kiabálni. Beszéljünk Harryvel, akinek mi is gyanúsak leszünk, így valahogy be kell bizonyítanunk, hogy nem vagyunk beépített emberek. Mutassuk meg az összetört lehallgatókészüléket. Közben a hangos beszéd után hallgatózzunk az ajtónál. Azt hallhatjuk, hogy Rita kéri az esti "adagját" Vertótól, de Vertó mérgesen azt válaszolja, hogy ellopta valaki a WC-ből. Ezek után vizsgáljuk meg az ajtó fölötti dobozt. Kiderűl, a riasztó része, amit az amerikai szívesen átdrótoz, ha azt mondjuk neki, hogy valószínűleg a húsbolt hűtőrészlegénél van a másik vége. Mivel visszakapcsoltuk a riasztót, az beriaszt, így Verto lerohan a hentesüzletbe. Rita egyedül marad, hívjuk az ajtóhoz. A párbeszédnél több megoldás is jónak látszik, de a lényeg, hogy Ritának ajánljuk fel, megmutatjuk neki, hol van a hiányzó kokain. A lány ész nélkül kinyitja az ajtót, de azért egy nagyobbaccska pisztolyt még ránk irányoz... Támadjuk meg Ritát. Mellénk lő, a leütése után tegyük az ágyra. Hagyjuk elmenni az amerikait - ő (mivel hogy maradunk) csak jó temetést tud nekünk kívánni. Vegyük fel az összes tárgyat a nagy szobában a fiókból. Így már nálunk kell lennie a fényképezőgépnek és egy fehér papírnak is. Fotózzuk le a papírt, majd vizsgáljuk meg a fotót. Rakjuk vissza a papírt a helyére (ez azért fontos, mert így nem gyanakodnak arra, hogy valaki megsejtette, mi is áll a papíron, és folytatják az üzletelést-majd úgy is fel kell számolnunk az egész bandát). Verto visszaérkezése előtt bújjunk el az ajtó mögé - szemtől szembe ugyanis nem sok esélyünk lenne, ha pedig belépne, és meglátná Ritát a földön ájultan heverni, nem lehetne meglepni! Támadjuk meg hátulról, a fejbeverése után kutassuk át. Egy kék papírt találunk nála, azt is fotózzuk le - ezen van a rejtjelezett üzenet másik része. Rakjuk vissza a papírt a zsebébe. Távozzunk. Elolvasva a két fotón található szöveget, a következőket kapjuk: "LNNRDU13MAOAAK" és "EIGAAG6PLDGPR". Jelentése: "Leningrad, Aug 16, 3PM, Ladoga Park." Vegyük utunkat a hírhedt P osztály felé, ahol a reggeli jelentésünkkor rögtön meggyanúsít Vovlov "idegen kapitalista kémekkel való összejátszással". Több választási lehetőségünk van ismét (pl. fegyver volt nála, vagy esetleg titokban figyeltük minden mozdulatát stb). Az első verziót válaszoljuk neki, s így Galushkinhoz jutunk, akinek el kell mondanunk, hogy Leningrádban lesz a csempész, gyilkos banda találkozója, a Ladoga Parkban. Ezekután Guzenkóval beszélünk, aki a raktárosi teendőket látja el. Édesapánknak is jó barátja volt (apánkat is egy maffia gyilkolta meg, mivel túl sok mindenre rájött - Vanya bácsikánk könnyebben megúszta, most tolókocsiban van). Kiosztja a felszerelési tárgyainkat a következő küldetéshez: egy lehallgatókészüléket, ami 20 méterre sugározza adását a vevőhöz. A vevőben egy kis magnó is be van építve, így visszajátszva is meghallgathatjuk a felvételünket. Hangbeli parancsunkra aktivizálódik a visszajátszás - a "talk" kiejtése után. A fényképezőgép mechanikai szerkezetét lehallkították, így nem csap zajt fotózás közben. A film pedig sötétben is jó minőségű képeket produkál, vaku használata nélkül is! Guzenko megemlíti, hogy édesapánk segített neki egyszer, amikor a KGB desifírozó osztályán nem tudott egy titkosított üzenetet megfejteni. Ha bármikor tudna segíteni, nyugodtan hívjuk. Vonattal pár óra alatt Leningrádba érkezünk.

2. fejezet: Leningrád

A tárgyaink között van négy személyi adatlap, ezekben azokról a KGB ügynökökről olvashatunk, akik valószínűleg benne vannak a buliban (megnéztük videón a kazettát). Csöng a telefon:

- Feloltottad a lámpát a fürdőszobában a fogmosáskor?

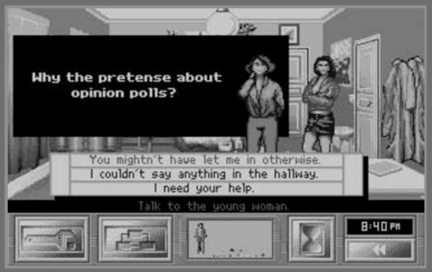
Érdekes kérdés, látszólag semmi értelme, de könnyen lehet, hogy nem egy őrűlt szórakozik. Válaszunk legyen:

- Nem.
- Elnézést, a 37452-es számot akartam hívni.

Menjünk a fürdőbe, gyújtsunk villanyt, vizsgáljuk meg a lámpát, vegyük le a kódolt üzenetet. A dekódoláshoz hívjuk fel Guzenkót (akár többször is), aki sokat segít - a lényeg az, hogy a villanyt gyújtsuk fel háromszor a nagyszobában. Ezután egy rejtélyes szövetséges ajánlja fel a segítségét, segítségért cserébe.

El kell majd még mennünk a leningrádi KGB ügyosztályra, ahol az igazgatóval kell beszélnünk. Valószínűleg nem fog kitörő örömmel fogadni, mivel nem vetne rá jó fényt, ha munkatársai közül bűnözőket lepleznénk le. Ezen kívűl a gyanús személyeknek mit sem szabad sejteniük a nyomozásról: de a folytatást a következő Guruban olvashatjátok.

Masell



A320
AIRBUS
©1991 by THALION

Az égen felfelé törő A320 képe nemcsak magát a programot hírdeti, hanem a géptípust is. A legújabb generáció csúcspéldánya ez a gép, mind műszaki megoldásaival, mind utaskényelmi szempontjaival, s nem utolsó sorban a fedélzeti műszerezetségével, teljes computerizálásával.

Német-olasz-francia konzorcium által alkotott Airbus Industrie jól eltalált kapacitású repülőgépe. Szerte a világon üzemeltetik légitársaságok, igen jó üzemeltetési tapasztaltokkal (olyannyira, hogy a gyár már el is készítette a megnövelt kapacítású változatot, az A 321-t).
Az A 320 130-150 személy szállítására alkalmas, 3000-5000 km hatótávolsággal, raktereiben 7 db speciális rep.gép konténert tud szállítani poggyásszal és áruval megrakva. Földi kiszolgálási ideje minimális, átlagos terheléssel 30-35 perc alatt lehet "megfordítani" megállástól fékoldásig. Teljesen önellenőrző computerjeivel egy gomnyomással le lehet hívni minden adatot, amiket katódsugárcsöves képernyőin jelentet meg, szép színes ábrákon.
Ez a fejlett computertechnika a repülési műszerezettségében is jelen van. A mai modern gépeken az is előfordul, hogy a pilóta a kigurulás után az előre beprogramozott navigációs computert egy gombnyomással elindítja, és utána hátradőlve kényelmesen lesi a Nagy Monitort (a cockpit szélvédőt), míg a gép emelkedve, fordulgatva, süllyedve végigrepüli az útvonalat, automatikusan leszáll, egyes modern reptereken - pl. Cairó új terminál-, begurul az állóhelyig és ott megáll. Ez nem sci-fi, ez a reális valóság!
A gusztusos csomagolást kinyitva, a dobozkában találunk 1 disket, 2 magaslégköri térképet, az ILS megközelítési eljárásokat tartalmazó szettet, a pilóta kézikönyvet és egy valódi A 320 műszerfal posztert.
A lemezt betöltve szép intro úszik a képernyőre; a Thalion software ház rendezésében a Deutsche Airbus, a Lufthansa és a Jeppesen segítségével készült ez a remek program.
Ezután a repülés-tervezési szobában köszönt egy hivatalnok és afelől érdeklődik, hogy gyakorolni szeretnénk vagy karrierünket építgetni.

Bármelyiket is választjuk, a Flight-Plan kitöltése következik.

VFR Visual Flight Rating látás utáni repülés
IFR Instrumental Flight Rating műszerek utáni repülés
from honnan-négybetűs reptérkód
to hová
ETD Estimated Time Departure indulás tervezett ideje
pax utasok száma max. 150 fő
freight kereskedelmi terhelés max. 5700 kg
fuel igényelt üzemanyag mennyiség max. 18700 kg

Training
Bárhonnan bárhová tudunk repülni, illetve egy reptéren gyakorolni. A pilóta kézikönyvben az összes lehetséges reptér (80) adata le van írva, itt helyhiány miatt 2 reptérhez adom meg az adatokat. Mindjárt csapjunk a lovak közé és repüljünk egy gyakorló - ún. iskolakört.

Flight Planben válaszd az IFR-t.
from LSZH Zurich Airporton gyakorlunk
to LSZH Zurich-Kloten reptér ICAO kódja
ETD bármi, mondjuk 10:00
pax,freight legyen 0, mivel gyakorolni általában üresen mennek a gépek
fuel 35 vagyis 3500 kg-ot tankolunk

Ha hibázol visszajelzést kapsz, csak korrekt Flight Plan-el enged repülni a tisztviselő.

Belépünk a meteorológiába, itt választhatunk jó időt (VMC), rossz időt (IMC). Ekkor lehet véletlen RANDOM vagy általunk kért INPUT adtot bevinni. OK-val léphetünk tovább. Válasszunk VMC-t. Indulunk repülni!!!

Itt állunk a reptéren, nosza induljunk. Felszállás előtti előkészítés:
- Először indítsuk a hajtóműveket 4,6. Szépen felpörögnek 17 %-ra, nézzük csak az ellenőrző képernyőt.
- Kapcsoljuk be a navigációs computert egér jobb gomb
- NAV 2-be tápláljuk be 116.40, ez a reptér irányadó frekvenciája
- engedjük ki a fékszárnyat felszálló fokozatra F2 vagy F3
- kapcsoljuk be a joystickot J-vel ha azt használunk

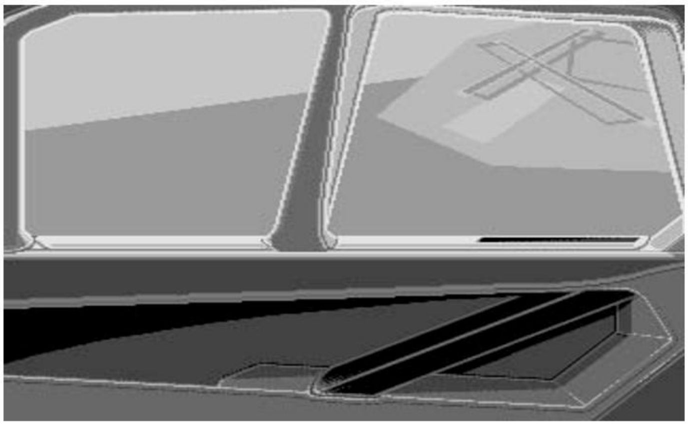
Most már felszállhatunk:
- adjunk teljesítményt 8 tartsuk a sebességet 5-15 között, SPACE fék
- forduljunk a kifutóra a felszálláshoz 156 fokra lehetőleg a középvonalon
- álljunk meg, SPACE, ellenőrizzük mégegyszer a beállításokat segítség: kapcs be Auto-pilot kiírja az irányt digitálisan (cockpit 15)
- teljes gáz 100 %-ra, irányt finoman korrigálni ha szükséges
- felszálló sebességnél joystickot húzni emelkedést figyelni
- futót behúzni F9, ha sebesség hirtelen csökkenne, nyomd előre a joyt; ha túlhúztad a botot, átesik a gép
- emelkedni 4000 lábig , fékszárny be F1, EFCS-t bekapcsolni

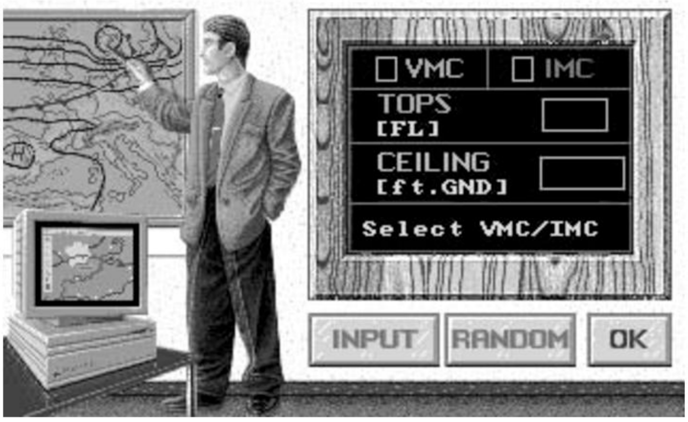
EFCS Elektronikus repülés kontrolláló rendszer szerepei:
1. átesés figyelmeztetés lámpa jelzés + hanghatás
2. automatikus teljesítmény növelés kritikus sebességnél
3. orr állásszög határolás

Felszálltunk húúú... levegőt néha azért kéne venni...

Most találjunk vissza a reptérre.
- fordulás 66 fokra cursor billentyűk
- Auto-pilot bekapcs!!! ha most kinézel balra látod a repteret, klassz mi??
- hajtómű teljesítményt csökkentsd 80 %-ra
- NAV 2 panelen DME 8.0 mérföldet mutat fordulj 336 fokra
- NAV 1-be tápláljuk be 110.50 vagy 108.30 két kifutó ILS ferkveciái
- ha NAV 1 panelen aktivizálódik az ILS (sárga vonalak tűnnek fel), nyomd meg a teljes szakaszú bevezetést Return

Most jön az a része a dolgoknak, amiről az elején írtam... dőlj hátra, bámuld a képernyőt, nézelődj minden irányba. A fedélzeti computer átvette a vezetést, szépen leszáll a kifutóra.





Csak annyi a dolgod, figyelj erősen mi mindent végez, merre forog, mikor mit használ a compi, legközelebb neked kell leszálnod!!!

- ha letette magát a betonra a gép, meg kell állítanod reverse teljesítménnyel 40 mérföldig, majd onnan 0-ig guruló fékkel. Megállás után kiértékeli a repülés adatait.

Bank bedöntés: gép dőlésszöge jobbra-balra 1 fok=4% max 25% rontás
Pitch orr állásszög: ha negatív a szög orrkerékre szálltál le - durva hiba
Vertical függőleges sebesség: 200 láb/perc = 100¼ 1000 ft/perc a max.
Gear futó kint volt-e: hát erre oda kell figyelni (Auto-ban kiengedi)
Touchdown point földetérési pont: a kifutó elejétől 0-400 m-ig = 100 %
400-800 m = 99-0 %
középvonaltól való eltérés 1 m = 2 %

Ground movement földi mozgás: max. 50 mérfölddel futópályán kívül!
Heading leszállás iránya: eltérés a pálya iránytól 1˚ = 10 % rontás
Reaming fuel maradék üzemanyag: ideális, ha 40 percre elég marad 2500 kg = 100 % ±25 kg = 1% rontás

Gratulálok!!! Első A 320 repülésed jól sikerült!!! Ez volt az első lépés, hogy parancsnok pilótává válj!!!

A másik reptér adatai: Luxembourg ELLX reptér frek. 112.25 NAV 2
ILS frek. 109.90 NAV 1 leszállás 063 fok felszállási irány 063 fok az iskolakör négy sarka egy ponthoz viszonyítva
fordulás DME 4.0 331 fok utolsó forduló után balra lesz a reptér
NAV 2 DME 7.0 241 fok ha ILS vevő elindul középre, fordulj leszálló panelen DME 9.5 151 fok irányra 063 fok, nyomd meg "Auto ILS végső megközelítésben" BACKSPACE

Legközelebb egy önálló iskolakört repülünk kézi leszállással, majd egy útvonalra is elmegyünk. Addig is have a nice flight and happy landing.
Ja, és egy jópofi mondás, amit pilóta barátaim mondanak "Nincs probléma, repülőgép még nem maradt a levegőben fent, valahogy csak lejött..."

Hory

```
Kezelôszerv kiosztás:         !-jel után  MS DOS kiosztás

Numerikus billentyűzet
<1>          bal hajtómű teljesítmény csökkentés
<2>          mindkét hajtómű teljsítmény csökkentés - egyesítet gázkar
<3>          jobb hajtómű teljesítmény csökkentés
<4>          bal hajtómű beindítás
<5>          sebsség tartás bekapcsolása  EFCS módnál
<6>          jobb hajtómű beindítás
<7>          bal hajtómű teljesítmény növelés
<8>          mindkét hajtómű teljesítmény növelés
<9>          jobb hajtómű teljesítmény növelés
<0>          reverse teljesítmény bekapcsolása  <85 %-ra, 8,2-vel
                                                állíthatjuk a teljesítményt>
<.>          revrse kikapcsolása
<->          bal hajtómű leállítása   ! L
<Enter>      jobb hajtómű leallítása  ! R

Cursor gombok
Left-Right   irányszög beállítás Auto-pilot módban   ! Num bill  - +
             <repülési irány>

Fô billentyűzet
<D>          kilátás zoom, növelés
<S>          kilátás zoom, csökkentés
<F>          repülés dupla sebességgel  be/ki
<J>          joystick  be/ki
<N>          nappal/éjszaka     csak training módnál
<P>          pause  be/ki
< ><,Z >               NAV 1 panel állítása    ! <,Z
< ALT left,AMIGA left> NAV 2 panel állítása   ! ALT,SHIFT r.
<SHIFT left> városok,folyók,tengerek képernyôn
<CTRL>       városok,folyók,tengerek kikapcsolva
<Backspace>  Auto ILS végsô megközelítésben   ! A
<RETURN>     Auto ILS teljes szakaszon        ! Num bill  Enter
<SPACE>      guruló fék földön/féklap levegôben
<Help>       Auto üzemmód bekapcsolás    ! TAB
<Delete>     Auto üzemmód kikapcsolás
<F1-F5>      fékszárny fokozatok kapcsolása
<F6>         kilátás balra
<F7>         kilátás elôre  cockpit
<F8>         kilátás jobbra
<F9>         futómű behúzás
<F10>        futómű kiengedés
```

A320 Műszerfal panelek

1 óra ETD-n beálított idôtôl indul

2 rep.gép súlya alapsúly+kereskedelmi terhelés+üzemanyag

3 üzemanyag mennyisége a tartályokban

4 üzemanyag fogyasztás kg/óra

5 sebesség igény felszálláshoz, leszálláshoz szükséges sebesség

6 NAV 1 panel frekvenciája

7 NAV 2 panel frekvenciája

8 ADF panel frekvanciája

9 adat beíró maszk jobb egérgombbal lehet bekapcsolni

10 NAV1,NAV2,ADF kiválásztó

11 adatíró gombok rámenni+jobb egérgomb
C=törlés frekvencia mindig 5 jegyű!
E=adatbevitel

12 kontroll panel balról-jobbra:
fékszárny be
fékszárny ki fokozatonként
futó be
futó ki
csak training üzemanyag mennyiség igény csak földön
csak training felhô alap lábban
csak training felhô csúcs lábban

13 felhasznált műszerek mennyiségét kontrolálhatjuk,nincs jelentôsége

14 orr állásszög a vízszinteshez képest

15 Auto-pilot módban beállított irányszög,a compi ezt az irányt tartja

16 átesés figyelmeztetô lámpa hangjelzést is ad túl alacsony sebességnél

17 magasságmérô lábban a tengerszinthez viszonyítva !!
a repterek különbözô magasságban vannak

18 radar magasságmérô a földhöz viszonyított magasságot mutatja
sárga mezô 0 helyzetében vagyunk a betonon <jobb esetben!>

19 süllyedés-emelkedés mérô láb/perc felette vizuális megjelenítô

20 műhorizont

21 pörgettyűs iránytű

22 Mach-sebességmérô

23 légsebességmérô a levegô sűrűségváltozása miatt földközelben használatos csak!

24 dupla sebesség visszajelzô lámpa

25 vízszintes vezérsík visszajelzô

26 függôleges vezérsík visszajelzô

27 NAV 1 panel

28 irányszög a beállított irányadóhoz való repülés kiválasztása
ILS-nél a leszállás iránya íródik ki

29 siklópálya és navigációs vevô ILS-nél az eltérést mutatja a szükségeshez képest

30 kifutó-távolság vevô outer-távoli middle-közeli visszajelzés

31 távolság-mérô mérföldben

32 hoz/tól/ki visszajelzô a beállított szögön repülve milyen helyzetben vagyunk az irányadóhoz képest

33 ADF-vevô merre leledzik az a kis fránya adó

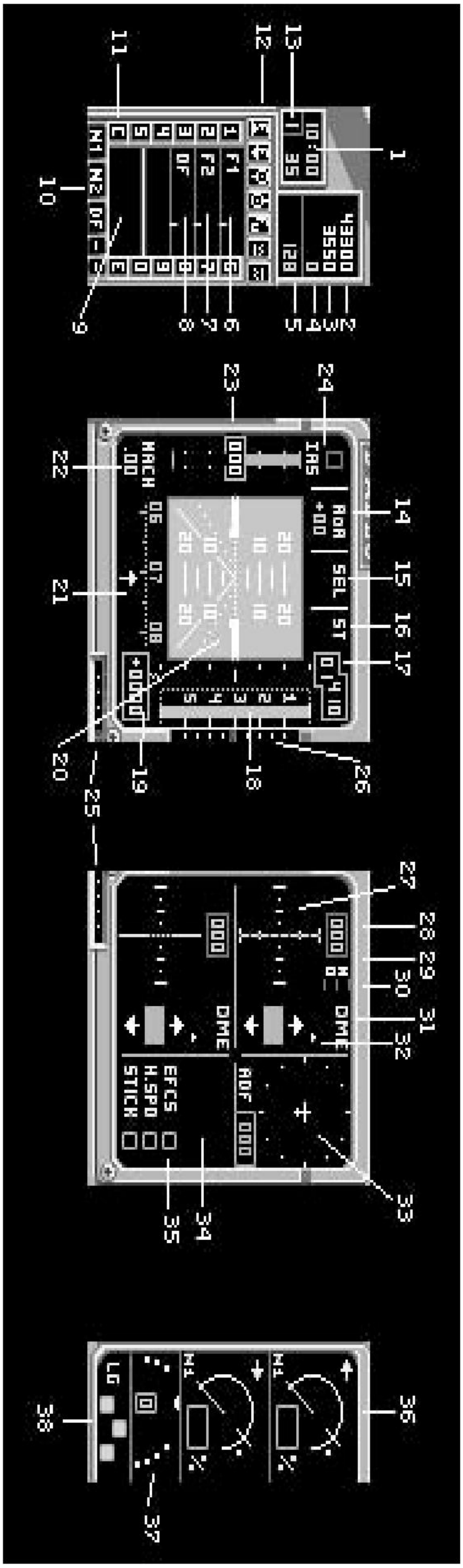
34 NAV 2 panel

35 EFCS,sebességtartás,joystick visszajelzô

36 hajtómű visszajelzô képernyô

37 fékszárny visszajelzô

38 futómű visszajelzô



Origin interjú

A kiállításon (E.C.T.S.) megragadtam az alkalmat, hogy interjút készíthessek Richard A. Garriottal, az Origin elnökével. Őt a vérbeli kalandorok más néven is ismerhetik: Lord British. Többek között ő kezdte el az Ultima sorozatot, és az ő nevéhez fűződik az Ultima Underworld 1, 2 is. Az Ultima sorozatok elérték a 7. részt is, sőt két kiegészítő lemez is megjelent már az utolsó játékhoz: a Forge of Virue és a Ultima 7 part 2: The Serpent Isle. Mi lesz a folytatás? Nos, erről a Gurunak exkluzív inerjút a legilletékesebb adott: maga Lord British.

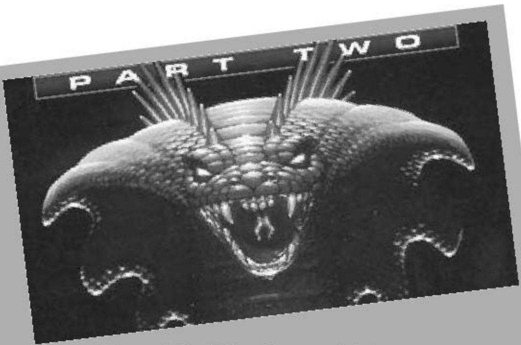
A képen R. A. Garriott és Masell látható

K: Azt hiszem, a legnagyobb visszhang az Underworld részeknek jutott ki. Mikor számíthatunk a 3. rész megjelenésére?

V: A harmadik rész jövő karácsonyra jön ki. Ez egy kicsit távolinak tűnhet, de az az egyszerű oka, hogy újratervezzük az egész grafikai megjelenítő programrészt. Ez a fejlesztés tart majd addig.

K: Gyorsításról van szó? Figyelembe veszik-e az 586-os gépek megjelenését is?

V: Több lesz, mint egyszerű gyorsítás. A "quality rendering" technikát szeretnénk megvalósítani - így a képminőség lényegesebben szebb lesz mint elődei. Természetesen szem előtt tartjuk az 586-os PC-ket is. Ez a fejlesztés is sokáig tart, de hosszútávon biztosan megéri.



Ultima 7. part 2 - The Serpent Isle

K: Az Origin amerikai cég. Mi a véleményük az európai piacról?

V: Az európai piacot már két éve figyelemmel kísérjük. Eddig 25 % eladásunk volt, most ez az arány 33 %-ra változott. Egyre nagyobb jelentőséget tulajdonítunk az európai kereskedelemnek is.

K: Kérem mondjon valamit a következő Origin programról, az Ultima 8-ról.

V: Az Ultima 8 tizennégy hónapos fejlesztés volt, ez év karácsonyára adjuk ki. Összehasonlításként mondom, hogy az Ultima 7-ben az animációs fázisok száma karakterenként 32 volt. Az Ultima 8 nagyobb grafikákat tartalmaz (a központi figura kétszer lesz nagyobb), és az animációs fázisok száma is megnőtt: 350 fázisra karakterenként. Ez milyen lesz? Nos, ha ellökik pl. az Avatart, a földre esés után féltérdre ereszkedik, kivonja kardját, feltápászkodik és az ellenségre támad. Leginkább úgy lehetne jellemezni, mint a Price Of Persia 3D-s változatát.

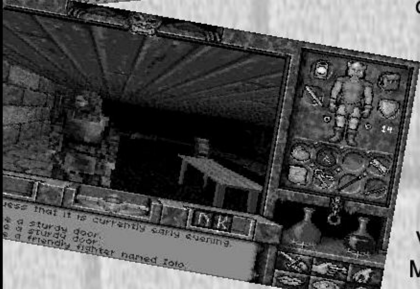
K: Az Ultimák játékosai már megszokhatták, hogy a részek nemcsak jó kihívások kalandjátékosok részére, hanem a történetük is egyedülálló. Mi történik a nyolcadik részben Avatarral?

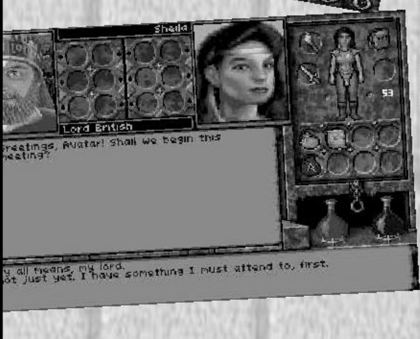
V: Nos, Avatar nem tudta elpusztítani a Guardiant az előző részekben. Így főhősünk egyre sötétebb és sötétebb világokat látogatott meg utazása során, s így most a Guardian saját létsíkjára jut el, a Pidgeon-ra. Ezen a létsíkon a varázslatok teljesen más rendszerben működnek, mint idáig. A mágiának egy függvénye van: mennyien hisznek benned és az erődben. Hogy legyőzhesd a Guardiant, gonosszá kell válnod. Követőket kell szerezned, ami azért nem olyan egyszerű, mert ez a világ is a saját szabályai szerint működik. Így amit te etikusnak tartottál idáig, az lehet, hogy ebben a világban éppen elítélendő. Ahhoz, hogy az emberek bizalmát elnyerhesd, nem biztos, hogy egyértelműen rosszat kell cselekedned, de könnyen lehet, hogy a jó sem vezet gyors győzelemre. Ebben a világban más gondolkozásmód van, így egy kicsit be is kell illeszkedned, hogy elfogadhassanak; így pl. az emberáldozatok megakadályozása nem biztos, hogy pozitív visszhangra talál az ott élő népek körében, ha ők ezt generációk óta természetesnek tartják. Avatarnak meg kell győznie az ott élő embereket, hogy ő isten, így hívői lesznek. Minél több a hívőd, annál több lesz a varázserőd is, hogy végül szembeszállhass a Guardiannal.

K: Köszönöm az interjút.

Masell

ULTIMA UNDERWORLD 2





Az ezer éves hagyomány folytatódik.

Valamikor réges régen, mikor az emberek még állatbőrökben jártak, és bunkóval szereztek maguknak feleséget, kiadtak egy bizonyos Ultima című játékot. Ahogy teltek az évezredek, egyre több és több rész látott napvilágot, mígnem megjelent az Ultima Underworld. A rendhagyó scrollozás egyedülállóvá tette a játékot a piacon, míg úgy nem döntöttek, hogy jó lenne kettedülállóvá változtatni. Magyarán: kiadták a második részt.

Mint az RPG-kben általában, itt is karaktergenerálással kell kezdeni. A foglalkozások közül a Fightert érdemes választani, mivel ez fejlődik a legjobban, neki van a legnagyobb teherbírása (érdemes addig próbálkozni, míg ez 66 nem lesz), és játék közben úgysem annyira a varázsláson, mint a közelharcon van a lényeg. Az első részhez hasonlóan itt is egy millió skill, és varázslat van. Most a legfontosabbakat - írom le.

SKILLEK: **Attack:** Ezt érdemes minimum harmincra felfejleszteni, így sokkal erősebben, és hatékonyabban támadhatunk. **Defence:** Szintén harminc körüli érték az ajánlott. Ekkora védettséggel és egy jó páncéllal gyakorlatilag sérthetetlenek leszünk. **Mana:** Növeli a varázspontjainkat. **Casting:** Minél magasabb, annál gyakrabban és hatékonyabban sikerül egy varázslat.

VARÁZSLATOK: **Jump** (UP): Megnöveli az ugróerőnket. **Cure Poison** (AN): Méreggyógyítás. Én ugyan nem szoktam használni, de azért nem árt ismerni. **Name Enchantment** (OWY): Ezzel tudjuk felismerni egy tárgy varázstulajdonságait. **Smite Undead** (ACM): Élőholt megölése. **Telekinesis** (OPY): Ezzel távolról kapcsolhatunk át kapcsolókat, illetve vehetünk föl tárgyakat. **Daylight** (VIL): A legerősebb világító varázslat. **Fly** (VHP): Repülés. **Iron Flesh** (IVS): Erős védekező varázslat. **Restoration** (VM): Teljesen föltölti a HP-t. **Enchant** (VOY): egy varázstárgyhoz ad még egy töltetet. **Open** (EY): Zárt dolgok kinyitása. **Water Walk** (YP): Egy ideig úgy tudunk járni a vizen, mint a szárazon.

Fontos még, hogy a kastély lakóival és a kilétükkel tisztába legyünk. Lord Brittish, Sir Dupré, Ilolo, Nystul és Lady Tory tisztaságához nem fér kétség. De a kastély többi lakója között áruló van. A játékban nemcsak a fekete kőfal megszüntetésén kell ügyeskednünk, hanem figyelemmel kell kísérnünk a kastélyban zajló eseményeket is. Ezeken felül pedig minden ember meg tud minket tanítani valami hasznosra. Így Nystul a varázserőnket és tudományunkat emelheti.

A játékot többféleképpen is végig lehet játszani. Most világonként olvashattok egy utat, de vannak olyan feladatok is, amelyhez több világot kell bejárnunk. Aki minden részfeladatot meg akar oldani, az alaposan meg szenved majd vele. Mivel én nem vagyok hajlamos a mazochizmusra, egy csomó dolgot elkerültem, így aztán annak is marad még némi lehetősége a szürkeállománya tornáztatására, aki ezzel a leírással játszik.

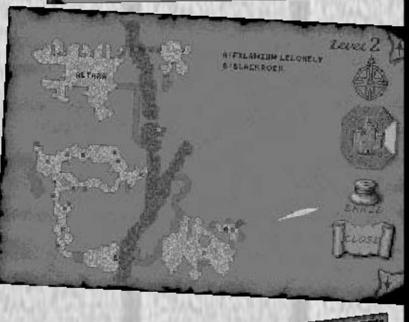
Britannia csendes, újra csendes... Köszönet néked érte, oh nagy Avatar! Te, ki megjártad száz világ ezer poklát, végre megpihenhetsz. Maradj hát itt a király kastélyában, míg sebeid beheggednek. Valahogy így kezdődött az ünnepély, melyet Abyssból való visszatérésünk alkalmából rendeztek. A bor patakokban folyt, az asztalok roskadoztak a vadhústól, és már a vendégsereg fele az asztal alá itta magát, mikor egyszer csak különös dolog történt. Egy félelmetes, éjfekete fal zárta körbe a kastélyt. Talán nem kell különösebb fantázia a folytatás kitalálásához. Mindenki pánikba esett, majd mikor lecsillapodtak a kedélyek, természetesen rögtön elzavartak minket, hogy romboljuk le ezt a különös építményt. (A falat, nem a kastélyt.) Aztán valami Guardian nevű hologram közölte velünk, hogy mindenki meghal, aki nem áll a szolgálatába. Mivel nekünk egyikhez sem volt túl sok kedvünk, egyszerű emberek lévén úgy döntöttünk, hogy megöljük azt a vörösfejű

THE LABYRINTH OF WORLDS

izét. A Nagy Felszabadító Akciót a szobánkban kezdjük. A cuccok felvétele után vizsgáljuk meg az északi falat. Nocsak! Egy titkos ajtó. Odabent megtalálhatjuk a rúnazsákunkat pár rúnával együtt. Menjünk el a trónszobába a tanácskozásra, majd kezdjünk el Dupre-vel trécselni, aki átnyújt nekünk egy kulcsot. Ez a csatornákba (sewers) vezető ajtóhoz kell, amit a titkos ajtókon át lehet megközelíteni. A kastély alatt öt szint van, és itt szörnyeken is élesíthetjük a kardunkat, mivel már elkezdtek átözönleni egy másik létsíkról.

SEWERS: A második szinten találkozhatunk Fissiffel, a tolvajjal. Valószínűleg az IQ-ja a nulla körül mozoghat, mivel amint meglát, rögtön elújságolja nekünk, hogy el tudta lopni az Avatar óráját. Mivel az Avatar mi vagyunk, kérjük vissza tőle a cuccot. Itt van még egy fejetlen pár, ezeket csiklandozzuk meg kardunkkal. Ha elsőre nem sikerülne megölni őket, később is visszajöhetünk. A harmadik szintnek van egy kedves része, ahol egyszerre két Gazer (röpködő, varázsolgató beholderszerű lény) támad ránk. Ezeket a játék elején még elég nehéz megölni, ezért érdemes ide egy későbbi időpontban visszajönni. Ha már megszabadultunk kis barátainktól, a ládából fölvehetünk egy Salamander Oil-t, amire szükségünk lesz a végigjátszáshoz. Ezen a szinten még van egy ajtó, amit nem tudunk kinyitni (még betörni sem). Ide majd akkor kell eljönnünk, mikor Charles közli velünk a kastélyban, hogy talált egy kulcsot. Azzal már ki lehet nyitni. A negyedik szinten három goblin rohangál. Aki akar kereskedhet velük, bár mint általában, náluk sem lehet valami jó cuccot találni, ezért inkább csak beszélgetni érdemes. (Azt viszont nagyonis, mivel hihetetlen idiótaságokat tudnak mondani.) Egyébként, ha visszajövünk hozzájuk a mérgező férgek megölése után, a megtisztelő Wormslayer címet adományozzák nekünk. Az északi részen egy póklak található. Lakosai nem mutatkoznak túl idegesnek, de ez csak megtévesztésből van így. Ugyanis amint fölveszünk egyet a tojásaik közül, vagy megtámadjuk valamelyiküket, rögtön az egész bagázs nekünk ugrik. Elég kellemetlen, mivel erősen mérgezőek a marásaik. Az egyik helyen egy vízesés található. Ezen föl lehet jutni - egy vizenjárás és egy ugrás varázslattal. Érdekes cuccokat lehet találni. Ha a folyón leúszunk a déli részig, egy lávaúthoz jutunk. Ezen majd akkor kell végigmenni, mikor Altara átad nekünk egy varázstőrt, hogy öljük meg a "Listener" nevű Impet, aki mellesleg kém. Az ötödik szinten egy nagy-nagy Blackrock Gemet találunk, melynek északi részén egy fényfolt világít. Ez egy térkapu, amivel különféle világokba juthatunk el. Ezek mindegyikén föl kell majd szedni egy kis Blackrock Gemet (amit miután felmelegíttettük Nystullal, be kell építeni a nagyba), és a létsíkokon meg kell szüntetni a Guardian energiaforrásait. A Guardian minden világban onnan szerzi erejét, hogy a követői imádják, istenítik. Ez az energia egy ponton továbbítódik hozzá, amelynek varázserejét megszüntetve csökken az ő ereje is. Ezen a szinten még érdemes benézni a vízesések mögé is.

PRISON TOWER: Megérkezéskor egy udvarra jutunk, ahol szép számban lehet goblin harcosokkal találkozni. Sajnos ezek elég barátságtalanul viselkednek velünk, de az egyikük némi pénz felajánlására beinvitál a toronyba. Innét megint nem tudunk továbbjutni, mivel egy ajtót nem tudunk kinyitni. Próbáljuk meg ismét, a mögöttünk lévő ajtó becsukása után. Tatatatammm! Szabad az út. A negyedik szinten egy Felix nevű pasit találunk. Ha beszélgetünk vele, kiderül, hogy ő egy nagy harcos volt, de megunta az unalmas verekedést, és inkább felcsapott rabszolgának (ez persze nem igaz). Aztán csak úgy mellékesen megemlíti, hogy ha megöljük Freemist, aki őt valamint barátai átverte és rabszolga sorsba taszította, kapunk tőle egy varázsládikát. Ezt egyelőre még ne tegyük meg, mivel ebben az esetben az egész torony minket üldöz majd. Az ötödik szinten egy kovács található, aki azon bosszankodik, hogy valami idióta fejes



frazniumból készíttetett vele kesztyűket. (Ez az idióta a főnöke, a vár kapitánya.) Mivel mi alapjában véve jólelkű emberek vagyunk, szabadítsuk meg az immár elkészült pártól, mikor elfordul. Tőle egy jelszót is megtudhatunk, ha eláruljuk neki, hogyan tudja meggyorsítani a munkáját. A kesztyű majd a börtönblokknál jól jön, az erőtéren való átkelésnél. A hatodik szinten megtaláljuk a goblinok kapitányát, Borne-t. Összetéveszt minket a Guardian hírnökével, így ha szépen megkérjük, átad nekünk egy pár fraznium kesztyűt, a Blackrock Gemet, valamint elárulja a kapunyitó, és a kulcsmegszerző jelszót. Ez utóbbit a négyes szinten kell megmondani az őrnek. Szintén a hatodik szinten találkozhatunk egy Garg nevezetű trollal. Ha őt kiengedjük a zárkájából, kiírtja az egész hadsereget, de ezt mindenképpen csak akkor tegyük meg, miután megszereztük a varázsdobozt Felixtől, különben nincs jutalom. A nyolcas szinten van bebörtönözve Bishop. Mivel azt mondja, hogy ki akar menni, adjuk oda neki az egyik pár kesztyűt, így ő is átjuthat az erőtéren. Ugyanitt kell majd használnunk Altara botját.

KILLORN KEEP: Ez egy repülő erőd, ahol nem látják túl szívesen az idegeneket. Ahhoz hogy bebizonyítsuk az embereknek, hogy megbízhatnak bennünk, kihallgatást kell kérnünk Mystelltől, és válaszolni kell a kérdéseire. Előbb azonban Lobartól, és Kintara-tól meg kell tudnunk a helyes válaszokat. Ha a kérdéseire helyesen válaszolunk, Mystell megbíz minket, hogy szerezzünk bizonyítékot Altara áruló mivoltáról. Látogassunk el hozzá, mire elmondja, hogy ő is a Guardian ellen van, és hogy segítségünkre lehet a legyőzésében. Át is adja azt a varázstőrt, ami a Listner legyőzéséhez kell, akit a Guardian küldött a saját világunkba kémkedni. Ez megfelelő ajándék lehet Mystellnek, de tekintve, hogy Altara nélkül nem tudjuk teljesíteni a játékot, inkább mégis tartsuk magunknál. Ha a Listener megölése után visszatérünk Altarához, egy varázsbot komponenseinek összegyűjtésével bíz meg minket. Az első darabot, a fekete gyöngyöt át is nyújtja nekünk, a póktojást felvehetjük a britanniai csatornákban (Sewers), az Amethyst Rod-ot pedig Talorusban találjuk meg. Az így összeállított pálcával lehet majd elzárni a Guardian erőforrásait a világokban. Van egy katona, aki rájön, hogy kik is vagyunk valójában és meghív a szobájába. Természetesen elfogadjuk a meghívást, csakhogy amint belépünk kedves vendéglátónk lakosztályába, az rögtön kardot ránt, és üvöltve ránk veti magát. Nyugodtan vágjuk le, aztán vegyük el a gyűrűjét. A blackrock Gemhez egy titkos ajtón át juthatunk el a pincében. Mielőtt még hanyatt-homlok a kőhöz rohannánk, vessünk egy pillantást a négy gyertyás márványpadlóra. Ez egy csapda, és aki rálép az Ethereal Void egyik pályájára, teleportálódik. Bár így is be lehet jutni a gemhez, de szerintem némileg egyszerűbb, ha fogjuk a gyertyákat, és eldobjuk őket. Így már veszélytelenül átjuthatunk. Az erődben még két megbizatást kaphatunk. Az egyiket Ogritól, aki a Banner of Killorn felkutatását bízza ránk feladatul, a másikat egy Blackie nevezetű Trilkhaitól (a Thrilkaik párducszerű telepata lények), aki a nemzetségük őseiről szeretne infókat szerezni. Ha megszereztük a Killorn lobogóját, és visszaadtuk Ogrinak, megtudhatjuk, hogy egy titkos ajtó nyílik a barakkokból az erőd levegőben tartását szolgáló lényekhez. Ezeket nem érdemes piszkálni, mivel haláluk esetén az egész erőd lezuhan. Inkább fogjuk Altara botját, és zárjuk el az erőforrást.

ICE CAVERNS: Ez aztán kellemes hely. A hőmérséklet fagypont alatt van, minden síkos a jégtől, és tele van barátságos Yetikkel. Az első szinten nincs semmi különös dolog, egy pár elhullott kalandor csontjai

között kotorászhatunk, de a másodikon, kb. a pálya közepén megtalálhatjuk a Blackrock Gemet. Az egyik helyen egy Sentinel 868 nevű jéggólemmel találkozunk, aki elég barátságtalanul azonnali távozásra bíztat minket. Mivel nekünk nem éppen ez áll szándékunkban, inkább kaszaboljuk le szegény fagyos kedvű barátunkat, és a tőle szerzett kulcs segítségével menjünk át az ajtón. Egy szakadékon át a kontrollterembe jutnunk. Kapcsoljuk át a kapcsolót, és nyomjuk meg a gombot, aztán a teleporton át menjünk be a labirintusba. Itt egy kulcsot kell felvennünk, aztán térjünk vissza a karokhoz, állítsuk vissza a kapcsolót és a gombot, húzzuk meg a kart, majd irány a labirintus. Némi rohangálás után egy ajtó mögött egy láncot találunk. Ha meghúzzuk, kinyílik a víztároló zsilip, és egy folyó keletkezik. Az újonnan alkotott folyón keresztül juthatunk be Anudonis városába. Hála a Guardian építő munkájának, az egész város belefagyott a jégbe, a lakosai pedig vagy elmenekültek, vagy meghaltak. Így járt az is, akinek a lelke megbíz minket, hogy szüntessük meg a Guardian varázserejét. Fogjuk hát Altara botját, és a kútnál érintsük a földhöz. Valahol a déli részen még találhatunk egy Filaniumban gazdag forrást is, ahova majd később vissza kell térnünk.

TALORUS: Elég érdekes világ. Ez leginkább egy számítógép belsejéhez hasonlítható. Lakosai, a Taloridok, csak egyetlen, előre meghatározott feladat elvégzésére alkalmasak. Természetesen már ide is eljutott a mi szeretett Védelmezőnk és jól megkavarta a lakosok életét. A mi dolgunk lesz a régi rend visszaállítása. A Futuriantól, és a Historiantól megtudhatjuk, hogy az irányítóterem átprogramozásával minden újra a régi lesz. Ehhez meg kell szereznünk az info kristályt a második szintről a hulladékmegsemmisítőből, a dezintegrátort szintén a második szintről, és a kontroll kristályt a Futurian terméből. (Ez utóbbi a For Avatar címkénél található.) Most menjünk és öljük meg Bliy Skupot, hogy bejuthassunk a termébe, aztán a Data Integrator leírása alapján rakjuk az info kristályt a bíbor, a kontoll kristályt a sárga és a dezintegratort a kék területre. Már csak a láncot kell meghúznunk. Ha végeztünk az átprogramozással, a Historian elteleportál minket a Blackrock Gemhez. Egyébként a Guardian erőforrása szintén a Bliy Skup termében van.

PITS OF CARNAGE: Ez egy kellemes világ. Itt egy az egyben a Guardian uralkodik, így aztán az emberek közötti különbséget az erő jelenti. Ahhoz, hogy az emberek egyenjogúként ismerjenek el minket, először meg kell küzdenünk, és le kell győznünk egy pár harcosukat. Ha már elég sokukat megöltük, kihívhatjuk a főnöküket, Dorstagot is, akinél a Blackrock Gem található. Találkozhatunk egy mágussal, akinek minden vágya, hogy nagy harcos legyen, ehhez azonban előbb egy Flam rúnára lenne szüksége. Ha hozunk neki egyet, hálából elárulja nekünk a Valor spell összetevőit. Érdekes módon mindenki rettegve beszél a vár alatt húzódó katakombákról. Azt mondják, hemzsegnek benne a szörnyek, és lehetetlen ott huzamosabb ideig életben maradni. Ezek után gondolom mindenki rájött, hogy mégis kénytelenek leszünk lemenni ide. Úgy látszik, kissé túloztak a pletykák, mivel szerintem egyetlen komoly ellenfél volt: az a fa, amit 13 halott bajnok és nagyhatalmú varázslók lelkéből kovácsoltak össze. Ez egy termet őrzött, ahol megtalálhattuk a Vas rúnát. A második szinten, egy rácsokból összeállított labirintus mögött találkozhattunk Zoranthussal. Ez az ember egy varázsló, és úgy tűnik nem éppen első szintű lehet, mivel be tudott börtönözni egy palackba egy légdémont. Ezt a palackot majd megkaphatjuk a Sceptre of Deadly Seekerért cserébe. Ha megszereztük a palackot, a légdémont a testünkbe kell zárnunk. Ehhez a jégbarlangokban bele kell dobni egy Salamander olajat a filanium forrásba, majd megfürödni benne. Mikor azt az üzenetet kapjuk, hogy a lötty a testünkre ragadt, keressünk valahol egy lávatengert, és menjünk bele. Így egy burok keletkezik körülöttünk. Menjünk el az Ethereal Voidban levő Sigil Of Bindingbe, varázsoljunk egy Iron Skint, és a pentagram közepén törjük össze a palackot, így a légdémon a testünkbe költözik. A Guardian erőforrása az első szinten van északon.

MAGE ACADEMY: Itt van a legegyszerűbb dolgunk: egyszerűen csak végig kell jutnunk a nyolc szinten. Persze mindegyik szinten valami különleges feladat vár ránk. A próbák megkezdéséhez rakjuk az aranydobozt a középső lépőkőre, így kinyílik a rács. A harmadik szinten a bejáratnál egy Telekinézis pálcát találunk, ezzel kell végigjutni a kijáratig. Az ötös szinten három kapcsoló van. Ezeket távolról kell egy bottal vagy telekinézissel átkapcsolni, hogy az ajtó kinyíljon. A nyolcas szinten a teleportoknál a sorrend: 3, 5, 2, 9. Ezzel végre végigértünk a próbákon. Az energiaforrást és a Blackrock gemet a nagyteremben találhatjuk a pentagrammnál. A mongate-en és egy csomó ajtón át a kincstárba vezet az út. Az ajtókat legegyszerűbb egy Open spellel kinyitni, de némi rohangálással máshogy is lehet.

TOMB OF PRAECOR LOTH: Az első szinten össze kell gyűjtenünk pár térképrészletet, amit a miénkre rámásolva, a harmadik szint megoldását kaphatjuk meg. A második szinten az egyik szellem megbíz minket a csontjai visszahozásával. Ez az első szinten van északnyugaton, a Blackrock Gem és az energiaforrás társaságában. A negyedik szinten található Praecor Loth sírja. Az ide vezető utat három lich őrzi. Legalábbis addig, míg le nem vágjuk őket. Az első ajtót egy titkos ajtó mögötti kapcsolóval nyithatjuk ki. A tovább vezető utat egy űr zárja le, amit a teleportoszlopok végén lévő gyertya eldobásával nyithatunk meg. Az oszlopok fölött érdemes egyszerűen átrepülni. A harmadik ajtót pedig egy a vízesés mögött található kulccsal tudjuk kinyitni. Úgy tűnik, Praecor Lothnak senki nem akarta megmondani, hogy ő most éppen halott, ezért ez a feladat ránk vár. Ne kíméljük az öreget, meséljük el neki a vele történteket. Erre Loth bácsi úgy dönt, hogy jobb lesz pihenni egy kicsit, és ránk bízza a kürtjét. Ezt csak úgy tudjuk majd megszólaltatni, ha a légdémont a testünkbe zártuk. Egy hátsó teremben megtalálhatjuk a Killorn lobogót is.

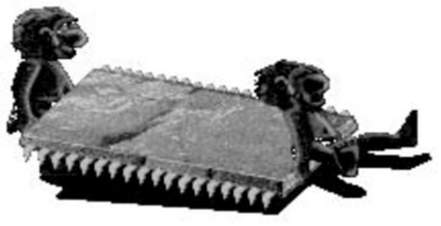
ETHEREAL VOID: Ez egy álomvilág, ahol minden meg-

történhet. Többek között az is, hogy nem igazán akar működni az automappunk, tehát minden egyes helyszínt nekünk kell felfedeznünk. Öt utat találhatunk (vörös, kék, lila, sárga, fehér). Ezek mindegyikén végig kell mennünk, így egy piramishoz érkezünk. Ha ennek a kockáit a rajtuk való ugrálással átszínezzük, egy teleport nyílik meg a fölfelé vezető út végén. Színezzük be a piramist sárgára. Ha most belépünk a teleportba, a Shrine Of Spirituality nevű helyre érkezünk. Itt van a Guardian erőforrása, és középen az utolsó Blackrock Gem. Ez utóbbihoz csak egy Teleport spellel tudunk eljutni. A kék úton találkozhatunk egy Prinx nevű férfivel, aki valamit magyaráz. Két szemgolyóra van szüksége, melyekért cserébe egy fly tekercset ad. Szintén ezen az úton repked egy Wisp (csillogó ponthalmaz). Ha eláruljuk neki, hogy megmentettük Bishopot a Prison Towerből, cserébe infokat szerezhetünk a Trikhaikról. A lila úton megtalálhatjuk a Sceptre Of Deadly Seekert, a vörösön pedig egy csomó lávához jutunk, ami ideális hely a jégbarlangban ránk ragadt szmötyi megszilárdításához.

Gondolom mindenki örömmel fogadja, hogy ezzel majdnem vége van a játéknak. Már csak egy pár dolgot kell elintéznünk. Killorn Keepben a Wisptől hozott infóért cserébe Blackie-től megtudhatjuk, hogy Mors Gotha, a Blackrock fal kitalálója itt tartózkodik. A barakkoknál találhatjuk meg, ahol meg kell küzdeni vele. A bunyó előtt még megjegyzi, hogy őt még soha senki nem tudta legyőzni. Mivel a kivétel erősíti a szabályt, nyugodtan álljunk elé, és kaszaboljuk le őnagyságát. Pechünkre az utolsó pillanatban a Guardian egy portálon keresztül elráncigálja előlünk, de így legalább ittmarad a varázskönyve. Ezzel rohanjunk el Nystullhoz és adjuk át neki. Ha mindent megcsináltunk, már csak el kell mennünk a trónszobába és kivárni, míg hajnali négy lesz. Ekkor ismét megjelenik Mors Gotha, akit végre teljesen lekaszálhatunk. Végezetül el kell mennünk Nystulhoz egy kis baráti beszélgetésre, és a nagy küldetés befejeződött.

Created By DL Rainbird & Masell

PENTIUM



SANTA CLARA, Kalifornia, 1993. március 22.
Ezen a napon az Intel társaság bejelentette az ötödik generációs processzorának, a Pentium(TM) gyártásának megkezdését.
Sokan várták már ezt a napot a PC-s körökben, mert sok előre kiszivárogtatott információ keringett, a népszerű nevén P5-nek keresztelt Intel processzorról. Az alábbi sorokban a cég által kiadott ismertető tényanyaga következik. A Pentium processzor sebesség több mint ötszöröse egy átlagos 33Mhz-es Intel 486DX CPU-nál. Ajánlott felhasználási köre az új grafikus felhasználói felületek:

- **Windows,**
- **Windows NT,**
- **UNIX.**

Ezeken felül a megnövelt teljesítmény képessé teszi a processzort CAD és CAE alkalmazásokhoz valamint hangfelismeréshez és real-time video feldolgozáshoz.
A Pentium processzor az Intel új generációs architekturáját képviseli. 60 és 66 Mhz-es sebességű változata kapható. A 66Mhz-es változat 112 millió műveletet végez el másodpercenként, és a két típus közötti sebességkülönbség mintegy 10%.

A Pentium processzornak két darab ötszintes végrehajtó egysége van, ezért egy órajel alatt két műveletet tud elvégezni - szemben az Intel486, illetve Intel386-ossal, melyek csak egy műveletet. A processzorban két darab 8K-s beépített cache memória, jelentősen megnövelt teljesítményű lebegőpontos matematikai egység, 64 bites külső adatbusz és 256 bites belső adatbusz található. A lebegőpontos egység, programoktól függően 5-10-szer gyorsabb mint egy Intel486DX. 3,1 milló tranzisztort integráltak egy chipbe, közel háromszor annyit mint egy Intel486 CPU-ba.
Ezekkel az újjításokkal együtt a processzor 100%-osan kompatibilis bármelyik 486DX típussal, tehát a programok változtatás nélkül futtathatók a új gépen.
Ezzel szemben viszont a nagyobb software cégek már elkezdték a Pentium processzor speciális tulajdonságát kihasználó új programrendszerek fejlesztését is.

Az Intel a processzoron kívül elkezdte a Pentium által támogatott periféria kezelők és egyéb kiegészítők gyártását. Ezek a következők :

- **82496 cache controller és 82491 cache,**
- **82489DX interrupt controller,**
- **82430 PCI,**
- **82491 SRAM-ok.**

A cache controllert már úgy tervezték, hogy olyan gépeket is kiszolgáljon, amelyekbe 8 processzort helyeztek el. A PCI támogatja a Local Bus, illetve EISA és ISA architekturákat. Az interrupt controller pedig már képes a multiprocesszoros alaplapok kezelésére.

Jó hír a 486DX2 tulajdonosok számára. Az Intel cég 1994-re ígéri azt az Intel Overdrive Proccessor-t, amely segítségével bármely Intel486DX2 alaplap upgrade-elhető lesz P5-re. És akkor a legfontosabb, mikor lehet nekem ilyen gépem. A cég 1993 második negyedévében 10.000 darab chip-et gyárt, és az árusításukat a harmadik negyedévben kezdik meg. Tehát Magyarországra legelőbb 1993 végén kerülhetnek el.

Aki több információt szeretne, minden kérdésére választ kap a következő címen:

Intel Literature Packet #JP-53, P.O. Box 7620, Mt. Prospect, IL 60056-7641.

Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni!
A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címén!
Bp. 1399. Pf. 701/765. Ugyanitt előfizethetsz lapunkra is.
Egy évre 2028 Ft, félévre 1014 Ft !!!
Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és ......

PC - AKCIÓ !

Gépvásárlási lehetőség 10 havi kamatmentes részletfizetésre!

Vásárlói csoportokat szervezünk a következő kategóriákban:

I. 286-20MHz-es számítógép monochrom monitorral, vagy AMIGA 500+ már 4.100,- Ft-os havi részletre

II. 25 Mhz-es 286-os, 40 MB HDD, 14"-os mono VGA monitorral, vagy AMIGA 1200 csak 6.500,- Ft/hó

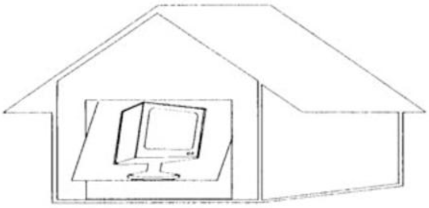
III. 386 SX-33 MHz-es professzionális konfiguráció, (80 MB HDD, SVGA color monitor) 9.900,- Ft/hó

IV. NOTEBOOK managereknek már 15.000 Ft-ért 386 SX-25 MHz, 2MB RAM, 80 MB HDD, LCD VGA

Lehetőség egyéni kiegészítésekre és perifériákra!

Áraink az ÁFA-t és a 12 hónap garanciát már tartalmazzák!

Kérje ingyenes ismertetőnket!
PC VÁSÁRLÓI KLUB
1149 Budapest,
Nagy L. kir. út 141.
Tel.: 2676-442



Computer Garázs BT

4029 Debrecen
Lorántffy u. 2.
Tel.: (52) 348-104

PARKOLJ LE NÁLUNK!

AdLib hangkártya	***2 400***
Sound Blaster 2.0 + software	***6 400***
UltraSound sztereo MIDI hangkártya	***19 920***
Warrior 5 PC alapjoystick	***1 040***
Intruder 5 egykezes PROFI PC joystick	***2 400***
Aviator 5 kétkezes PROFI PC joystick	***2 640***
486DX-33 MHz alaplap (256k cache)	48 000
486SLC-33 MHz alaplap (8k cache)	18 800
386DX-40 alaplap (8/128k cache)	14 400
386SX-40 alaplap (16k cache)	12 800
40 MB Seagate HDD, 24 ms	12 000
80 MB WD280 HDD, 19 ms	18 000
120 MB Conner HDD, 17 ms	21 000
170 MB WD1170 HDD, 14 ms	25 600
210 MB WD2200 HDD, 13 ms	29 600

Áraink az ÁFA-t nem, de 1 év garanciát tartalmaznak.

Kelet-Magyarországon egyedülálló!!!

Szerepjátékok: AD&D, STAR WARS, stb.
Boxed Set-ek, szabálykönyvek, dobókockák, kalandmodulok, szakfolyóiratok és KLUBÉLET!

TEXIM COMPUTER

Miskolc,
Mindszent tér 1.
Tel/Fax: (46) 359-294

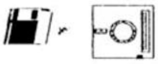
Júniusi ajánlatunk !

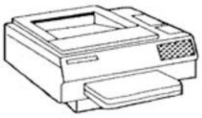
386SX-33 számítógép **49.900.-**
1Mb RAM, 1,2Mb FDD, 14"-os mono monitor, baby ház, 40Mb HDD, 101-es klaviatúra

386DX-40 számítógép **63.900.-**
128Kb cache RAM, 1Mb RAM, 1,2Mb FDD, 14"-os mono monitor, baby ház, 40Mb HDD, 101-es klaviatúra

Sound Blaster 2.0	8.000,-
Üveg monitor filter	960,-
PC Joystick	960,-
3 gombos mouse	980,-
100db-os 5." lemeztartó	600,-
40 db-os 3." lemeztartó	370,-
Fax/Modem kártya	10.990,-

3M mágneslemezek
streamer kazetták
kedvező árakon !





A fenti termékeket postai utánvéttel is megrendelhetik !

Áraink a 25% ÁFÁ-t nem tartalmazzák !

Az alábbi termékeket egységcsomagban RENDKÍVÜLI AKCIÓS ÁRON kínáljuk:

MSDOS 5.0 + WINDOWS 3.1 + mouse = 10 900.-

A EUROPE nevű angol cég fejlesztési irodát nyit Budapesten. A cél: csúcs minőségű PC, PC CD-ROM, esetleg SEGA játékok kivitelezése. Olyan programozók, grafikusok jelentkezését várjuk, akik vállalkoznának nemzetközi színvonalú programok kivitelezésére. A pályázati anyagok leadási határideje: 1993. augusztus 1. Programozók több kisebb programmal, esetleg látványos, gyors rutinokkal jelentkezzenek. A grafikusok papírrajzokkal, festményekkel pályázhatnak, számítógépes grafikák nem feltételei a jelentkezésnek. Ha érdekelne ilyen főállású munka, küldd el a rövid önéletrajzodat a Budapest, 1399 Pf: 701/765-re.

NOVOCOMP

Számítástechnikai, Irodatachnikai és Makett szaküzlet

Széles választékban kínálunk számítástechnikai cikkeket, az alkatrészektől a teljes PC konfigurációig. Commodore 64-től - IBM PC-ig Mindenhez kiegészítők (floppylemez, hangkártya, joystick, mouse, alaplap, leporello, stb...)

Alkatrészek és szoftverek telepítése ingyenesen!

Számítástechnikai szakkönyvek, játékok MINDEN géptípusra!

Szaktanácsadás - HARDVER - SZOFTVER-rel kapcsolatban bármikor mindenkinek.

NOVOCOPM 5000 Szolnok Kossuth L. u. 12.
Nyitvatartás 9-18-ig
Tel.: 06-56-344-605 Fax.: 06-56-370-179

Nyerjen egy IBM AT-t!

Ha Ön rendszeresen tőlünk szerzi be IBM szakkönyvét, 500 Ft-onként sorsjegyet kap. Havonta 1000 Ft-os nálunk levásárolható könyvcsekket, év végén pedig egy

IBM-AT 286

számítógépet nyerhet!

A könyveket utánvéttel is elküldjük!

BIT STOP BT.

BIT-STOP BT
Kecskemét, Rákoczi út 2
/Lakástextil mellett/
Tel.: 76-326-735

HEWLETT PACKARD Reseller

EPSON

FUJITSU

LÉZERNYOMTATÓK

LJet IIP	4 lap/p., 300dpi, PCL4, 0.5MB, AKG	79.000 Ft
LJet IIIP	4 lap/p., 300dpi, PCL5, 1MB, RET	112.000 Ft
LJet 4L	4 lap/p., 300dpi, PCL5, 1MB, CP852, RET	95.900 Ft
LJet 4	8 lap/p., 600dpi, PCL5, 2MB, CP852, RET	189.000 Ft
EPL4000	6 lap/p., 300dpi, PCL4, 0.5MB LJIIP komp.	70.000 Ft
EPL5200	6 lap/p., 300dpi, PCL5, 1MB, LJIII komp., RIT	99.000 Ft
EPL8100	10 lap/p., 300dpi, PCL5, 1MB, LJIII komp., RIT	126.500 Ft
EPL7500	6 lap/p., 300dpi, PostScript, 2MB	157.000 Ft

MÁTRIXNYOMTATÓK MAGYAR KARAKTERKÉSZLETTEL

LQ 100	A4, 24 tű, 200 kar/s	29.900 Ft	DL 900	A4, 24 tű, 150 kar/s	29.900 Ft
LQ 570*	A4, 24 tű, 269 kar/s	40.990 Ft	DL1150	A4, 24 tű, 200 kar/s	39.900 Ft
LQ1070*	A3, 24 tű, 252 kar/s	55.900 Ft	DL1250	A3, 24 tű, 240 kar/s	50.000 Ft
FX1170	A3, 9 tű, 380 kar/s	59.900 Ft	DL3600	A3, 24 tű, 360 kar/s	53.000 Ft

TINTASUGARAS NYOMTATÓK

DJet 510	A4, 167 cps	47.900 Ft	Stylus 800	A4,150 cps CP852	47.600 Ft
DJet 550C	A4, 167 cps	91.000 Ft	SQ 1170	A3,660 cps leporelló	95.800 Ft
DJet 1200C	16m.szín	189.000 Ft			

NAGYKAPACITÁSÚ WINCHESTEREK 3 ÉV GAR.

M2624T	520MB <12ms 3,5" IDE AT 200.000 óra MTBF	95.000 Ft
M2624FA	520MB <12ms 3,5" Fast SCSI 200.000 óra MTBF	95.000 Ft
M2694SA	1.082MB <10ms 3,5" Fast SCSI 200.000 óra MTBF	148.000 Ft
M2266SA	1.079MB <14.5ms 5,25" SCSI 200.000 óra MTBF	143.000 Ft
M2654SA	2.050MB <12.5ms 5,25" SCSI 200.000 óra MTBF	228.000 Ft

ÍRHATÓ, OLVASHATÓ OPTIKAI DRIVE-OK 3 ÉV GAR.

M2511A	128MB <30ms 3,5" belső SCSI-2 bus	125.400 Ft
IFD128D1	128MB <30ms 3.5" külső SCSI-2 vez.+ kábel+ prg.	158.000 Ft

Áraink a 25%-os ÁFA-t nem tartalmazzák!

Márka-szervíz garanciajegy + szakértelem = BIZTONSÁG!
Igény esetén házhozszállítunk és üzembe helyezünk!

MARKER Informatika Bt.

EPSON & HEWLETT-PACKARD szaküzlet

1081 Rákóczi út 73. (bejárat: Berzsenyi D. u. 3.) Tel./Fax: 133-08-65

Ready COMPUTERS

READY COMPUTERS kft
Budapest V., Báthory u. 19.
Tel.: 131-0518 Fax.: 111-8671

AT 286-26 MHz 1 MB RAM, 1.2MB FDD, 40 MB HDD, Baby ház, 101 bill., 14" MONO VGA monitor + MX VGA 256 kB, IDE+2S1P1G vezérlő

44.328,-

AT 386-40 MHz 128k Cache, 4 MB RAM, 1.2 MB FDD, 120 MB HDD, Baby ház, 101 bill., 14" SAMSUNG COLOR VGA monitor + TRIDENT VGA 512 KB, IDE+2S1P1G

82.992,-

AT 486-33 MHz 256k Cache 4 MB RAM, 1.2 MB + 1.44 MB FDD, 240 MB HDD, Baby ház, 101 bill., 14" SVGA monitor + TRIDENT VGA 1 MB, IDE+2S1P1G

129.992,-

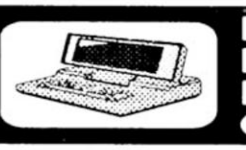
1 MB SIMM RAM 70 ns	3.352	Sound Blaster 2.0 + Soft	5.504
1.2 MB FDD MITSUMI	5.096	Sound Blaster Pro + Soft	12.760
1.44MB FDD MITSUMI	3.992	MITSUMI CD-ROM + vez	19.992
286-25MHz alapl. max 4 MB RAM	5.144	Modem kártya (MNP5, BitC)	5.992
386DX-40MHz alapl. 128KB Cache	13.496	Mono SVGA monitor	9.096
486DLC-40MHz alapl. 256KB Cache	32.250	SVGA C. Monitor	
486DX-33MHz alapl. 256KB Cache	41.524	(1024*768, 0.28)	23.692
Adlib kártya + Software	1.992		
Sound Blaster 2.0 + Software	5.504	WAY OF THE FUTURE!	
40 MB HDD 3.5" AT-BUS	10.536	386-40 MHz 128kC,1LB,U486	15.904
80 MB HDD 3.5" AT-BUS	15.936	486DX2-50MHz 256C+3Local	57.080
120 MB HDD 3.5" AT-BUS	18.418	486DX2-55MHz 256C+3Local	68.440
200 MB HDD 3.5" AT-BUS	29.704	Tseng ET-4000AX 1 MB RAM	
240 MB HDD 3.5" AT-BUS	27.712	Local BUS, 16,8 M szín, SW	9.632

Az áraink a 25% Áfát nem, de 1 év garanciát magukba foglalnak!

A GURU régebbi számai most még megvásárolhatók a szerkesztőségen keresztül!

1399 Bp. Pf. 701/765

1113 Bp., Laufenauer u.10. T: 165-8786
T+F: 166-1734
7634 Pécs, Cseralja u. 17. T+F: (72)26974



FEFO

AKCIÓ

386SX-33 MHz számítógép : 53.800,-Ft
1 MB RAM, 40 MB HDD, 14" Mono SVGA monitor, 256 KB VGA kártya

386DX-40 MHz, 128 KB cache számítógép : 93.800,-Ft
4 MB RAM, 120 MB HDD, 14" Color SVGA monitor, 512 KB VGA kártya, UPGRADE -> CPU 486-66-ig.

486DLC-40 MHz, 256 KB cache számítógép : 113.800,-Ft
4 MB RAM, 120 MB HDD, 14" Color SVGA monitor, 512 KB VGA kártya

486DX-33 MHz, 256 KB cache számítógép : 133.800,-Ft
4 MB RAM, 200 MB HDD, 14" Color SVGA monitor, 1 MB TRIDENT VGA kártya

486DX-50 MHz, 256 KB cache számítógép : 153.800,-Ft
4 MB RAM, 200 MB HDD, 14" Color SVGA monitor, 1 MB TRIDENT VGA kártya

A konfigurációk 1.2 MB FDD-t, BABY DIGIT házat, 101 g.billentyűzetet és 2S/P/G kártyát is tartalmaznak.

Figyelem!

Hirdetésfelvétel a GURU oldalaira kizárólag cégek részére:

183-72-99

DIGIT

ELENDER COMPUTER

1134 Budapest, Csángó u. 13. Tel./Fax.: 129-9080
4029 Debrecen, Csapó u. 100. Tel./Fax.:(52) 13-795
6725 Szeged, Katona J. u. 9. Tel./Fax.:(62) 310-269
Nyitva: hétfő-péntek, 9-17 óráig

ELENDER

AMIGÁSOK FIGYELEM!

2,5" AT BUS-os winchesterek

40 MB WINCHESTER ____________ **14.900.-**
80 MB WINCHESTER ____________ **24.000.-**
128 MB WINCHESTER ____________ **32.000.-**

KEDVEZŐ LIZING LEHETŐSÉGGEL IS!

386SX-33 MHz-es számítógép ____________ ***53.000.-***
1 MB RAM, 1,2 MB floppy, 40 MB Win., 14" VGA mono mon., 256KB VGA vez.
386SX-40 MHz, 16KB Cache számítógép ____________ ***63.900.-***
2 MB RAM, 1,2 MB floppy, 80 MB Win., 14" VGA mono mon., 256KB VGA vez.
386-40 MHz, 128KB Cache számítógép ____________ ***93.900.-***
4 MB RAM 1,2 MB floppy, 130 MB Win., 14" SVGA color mon., 512KB VGA vez.
Samsung 0912 nyomtató ____________ ***15.900.-***
9 tű, 80 karakter, FX-850 compatibilis, magyar karakter készlet
Samsung 2421 nyomtató ____________ ***37.600.-***
24 tű, 132 karakter, LQ-1050 compatibilis, magyar karakter készlet

JETBOOK 386SX Notebook 119.900.-
386SX-20, 2 MB RAM, 80 MB Winchester, VGA LCD
JETBOOK 386DX Notebook 169.000.-
386DX-33, 32 KB Cache, 4 MB RAM, 80 MB Winchester, VGA LCD

Az árak ÁFA nélkül értendők, kp. fizetés mellett, 1+2 év garanciával

Naprakész információk a teletext 374. oldalán olvashatók

Országos Számítógépes Találkozó és Vásár
Székesfehérvár, 1993. június 26-27.

Programjainkból:

- Számítógépes játékok
- Előadások
- Fórum (számítástechnikai szakemberekkel)
- Videofilm vetítések zártláncú TV rendszeren
- Játékok nyereményekkel és egyéb szórakoztató programok
- Demo verseny értékes díjakért

KÖFÉM Művelődési Ház - Székesfehérvár, Versedi u. 1-15.
Tel.: (22) 316-400/1610

SOUND GALAXY NX PRO 16

az Aztech **16 bites** stereo csúcs hangkártyája.
egyedülálló multikompatibilitás (5 rendszerrel):
AdLib, Soundblaster Pro 16,
Covox Speech Thing,
Disney Sound System
Microsoft Windows Sound System
CD-ROM interface, dinamikus filter rendszer
bevezető ár:
19.900 Ft+ÁFA
További hangkártyák széles választékban !!!
Viszonteladók jelentkezését is szívesen fogadjuk

WIN Computer

1067 Bp. Szondi u. 19. T:153-4304 fax:117-2834

Tornado

A Guru 93/6-os számában az ECTS riportban olvashattátok, hogy a Digital Integration cég már '84-ben készített szimulátorokat. Úgy gondoltuk, röviddel a megjelenés előtt, érdemes kicsit bővebben írnunk róla. A Tornado egy harci repülőgépszimulátor, amiben azonos nevű repülőgéppel kell repülnünk. A játék tervezésében részt vett a Royal Air Force és a British Aerospace is. Repülhetünk az Interdictor Strike Variant (ISD) és az Air Defence Variant (ADV) gépekkel is. Hat ember dolgozott a programon két évig, így készülhetett el napjaink legrealisztikusabb repülőszimulátora, olyan részletesen, jól kidolgozott földi célponokkal amely egyedülállóvá teszi. Minimum konfiguráció a 286-os, de természetesen kihasználja a nagyobb teljesítményű gépeket is. A Tornado-t modemen is játszhatják ketten, de 54 előre beállított küldetés is van, három háborús zónával. A játékos maximum hat Tornádóból álló köteléket vezethet. A küldetésekben természetesen lesznek éjszakai és nappali küldetések is. A menük között külön van még egy simulator és training opció, lényegében mind a kettő a gyakorlatozást szolgálja. A küldetéstervező részben kiválaszthatjuk a háborús zónát, a célpontokat, a földi radarok "látótávolságát", a földi domborulatoknak megfelelően (alacsony repülés) időzíthetünk, célpontok között az automata pilóta sebességét, beállíthatjuk az időjárást; majd mindezt letesztelhetjük és 3D-ben megnézhetjük.

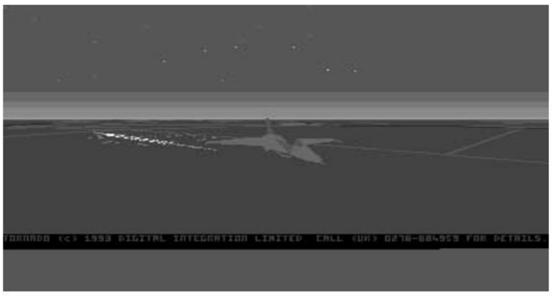
IDS Tornádó fegyverzet:
-1000 lb "normál" bombák
-1000 lb késleltetett bombák
-1000 lb lézer-vezérelt bombák
-BL755 "cluster" bombák
-JP233 "dispensers"
-ALARM rakéták
-AIM9L "sidewinder" levegő-levegő rakéták
-27mm gépágyú

ADV tornádó fegyverzet:
-Active Sky Flash levegő- levegő rakéták
-AIM9L Sidewinder levegő- levegő rakéták
-27mm gépágyú

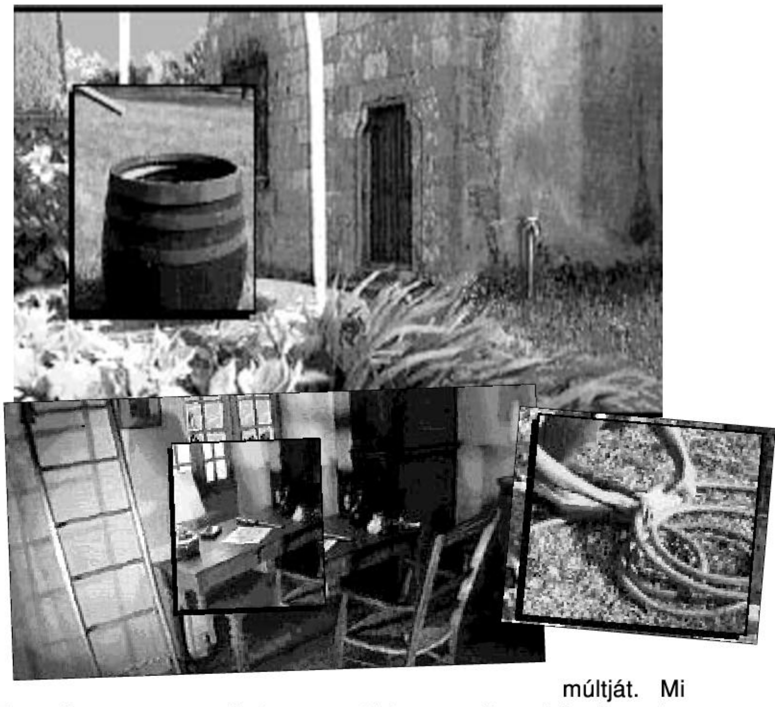
Külsőnézőpontok:
-Nyomkövetős (Tracking)
-Műholdas (Satellite)
-Nem fix célpontú (Remote)
-Távirányítható (Drone)
-Fegyver (Weapon)
-Látványos "moziszerű" (Spectator)

Részletesség:
Mivel a Tornádót főleg földi célpontok támadására tervezték, így a cél a földi célpontok részletes megjelenítése lett. Mindegyik harci zóna 10.000 négyzetmérföld, 8000 épület van rajta, több mint 2000 földi jármű, 8 leszállópálya, 20 város, 80 falu, 150.000 fa plusz utak, folyók, tavak, vasútvonalak és vezetékek. A polygon rutin túltesz sok profi szimulátoron.

Masell



Lost In Time



Egy pár sort szeretnék "vesztegetni" a Coctel Visionra, arra a Francia cégre, amely rövid idő alatt a sajtó egyik legtöbbet emlegetett Multimádiás cégévé vált. Nemcsak olyan nagy nevű programok kiadói, mint a Bargon Attack és a Gobliiins vagy a Gobliins, hanem ők készítették el az Inca CD-ROM verzióját is. A sajtószóvivőjük, Emmanuelle Cruz egy mondatban így jellemezte a céget: "Mi hiszünk a Multimédiában" A közeljövőben is magas szintű programokkal lepik el a piacot, most a Lost In Time-ról számolunk be, ami az Interaktív Kalandjáték sorozat első darabja. A játék HD-s verziója 50 Mbyte-ot, a CD-ROM verzió pedig egy teljes CD-nyi helyet foglal el. A játékra a "mozgófilm" jelzőt ragasztották, de természetesen ennél jóval több. Ebben a "filmben" ugyanis a mi cselekvésünk határozza meg a végkifejletet. A Lost In Time főhősnője Doralice, egy fiatal, csinos, egyedülálló nő. A foglalkozása pilóta, akit arra kényszerítenek, hogy visszamenjen az időben, felfedezni a múltját. Mi többet mondhatnánk róla, mint hogy szereti az alkoholos italokat, a dzsesszt, majd megőrül a tojásokért és piszok jól bridzsezik. A játékban nem fegyverrel hanem cselekkel kell urrá lennünk a trükkös szituációkon.

Mit kínál a játék?
- Szabad mozgást egy előre kiszámoltatott 3D világban.

- Videoanimációk, 256 színű grafika.

- A játékot úgy tervezték és rendezték meg, mint egy filmet.

- Doralice szerepét az egyik leghíresebb francia modell, Dominique L. játsza. Ezen kívül tizenegy profi színész lett szerződtetve, akikkel Franciaországban is filmeztek a játékhoz.

- Note-Book: Minden információt visszakérhetünk, így nem kell a fontos dolgokat külön kijegyzetelnünk.

Masell

Space Quest V

Lassan már kezd tradícióvá válni, hogy a Sierraék minden egyes játékukkal fölülmúlják az előzőt. Mindig kitalálnak valami új ötletet, amivel teljesen egyedülállóvá teszik a játékukat. Az SQ5-öt például teletömték digitalizált hangokkal, valamint képregényekbe illő állóképekkel, így aztán olyan intergalaktikus idiotizmust sikerült előállítaniuk, amilyen nincs még egy a Földön.

Természetesen, ha már egyszer mindent így megváltoztattak, a kézikönyv sem maradhatott a régi. Az eddigi eléggé egy szabványra épülő könyveket egy Galactic Inquirer című "újságra" cserélték le, mely minden tekintetben felveszi a versenyt az Angliában közkedvelt VIZ magazinnal. Találhatók benne cikkek (pl.: földi farmerek terrorizálják a világokat: "Arra kényszerítettek, hogy sört igyunk, és Baseball sapkát viseljünk."), hirdetések (Ismerje meg a jövőt: pénz, szerelem, karrier, egészség, még több pénz), és még sok minden, ami egy gigaújsághoz kell. Na, de elég a bevezetőből, lássuk a játékot.

Épp békésen repkedtem a galaxis fekete tengerén, mikor egyszer csak egy hang törte meg a csendet: "Kap'tány! Asszem baj va'. Gyün az ellenség!" Pillanatok alatt beindult a jól olajozott gépezet. Mindenki tudta hol a helye és mit kell tennie, mint ahogy azt is, hogy a legkisebb hiba is az életünkbe kerülhet. Aztán megkezdődött az összecsapás.
Lézerlövedékek szelték át a sötétséget, hajtóművek villódzása töltötte be a látteret, láthatatlan erőterek telítették elektromossággal az űr tartományait, és egyszer csak... Megjelent a kiképzőtisztünk feje a képernyőn: "Roger Wilco! Azonnal húzzál kifelé a szimulátorteremből! Már rég az oktatáson kéne lenned!"

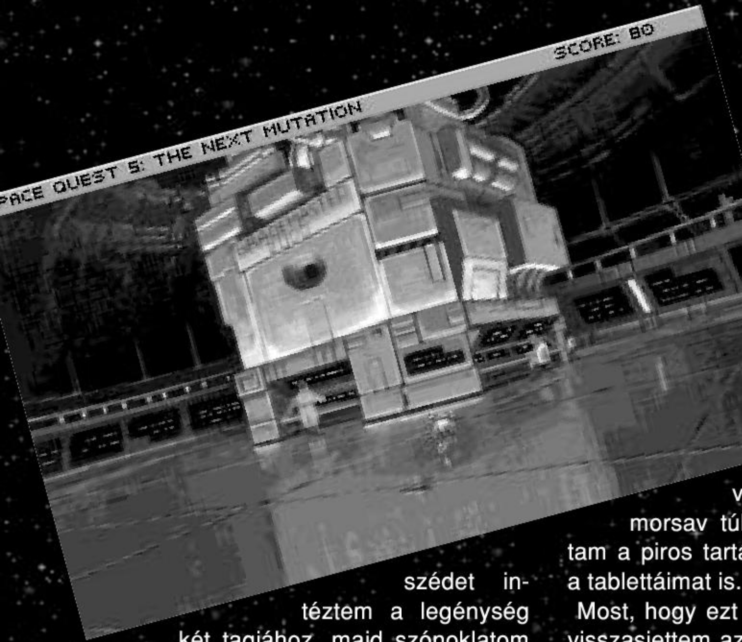
Mit volt mit tenni, kikászálódtam a pilótaülésből és elindultam a termem felé. Odabent feltűnően nagy csend fogadott. Fogalmam sem volt róla, mi lehet az oka, egészen addig, míg az ellenőrdroid föl nem világosított. Most írjuk a CSILLAGSZÖVETSÉG ALKALMASSÁGI TESZTET!!!

Természetesen nem volt semmi okom az izgalomra, hiszen nekem a kisujjamban volt az egész tananyag, de valahogy mégis furcsán üresnek érzetem a fejem. Talán mégis el kellett volna olvasnom az anyagot... Csak egyetlen lehetőségem van: le kell ellenőriznem, hogy jól tudom-e a válaszokat. Erre a feladatra tökéletesen megfelelt a jobb oldali padtársam, akit az osztály éltanulójaként tartottak számon. Óvatosan körülnéztem, majd mikor a droid épp hátat fordított nekem, lelestem a megoldást.

A vizsga után egy titkos megbízatást kaptam. Le kellett mosnom az akadémiai jelet. A takarítószekrényből kivettem a seprűt és a védőkorongokat, aztán a lifttel lementem az aulába. A korongokat lehelyeztem a címer sarkaira, bekapcsoltam a robotseprűt, és vad száguldozásba kezdtem. Percek alatt szinte vakítóan csillogott a padló.
Ekkor érkezett meg Raems T. Quirk Kapitány a nagykövet, Beatrice Wankmeister társaságában. De hiszen ez az a nő, aki a jövendőbeli fiam szerint a feleségem lesz!!! Őt láttam a negyedik részben! Azonnal felbuzdult bennem nagy elődöm, Larry Laffer vére, így aztán ki is vívtam egyetlen szerelmem teljes közönyét irántam.

Gondolataimba merülve hagytam el a helyszínt, és az osztályom előtti faliújsághoz baktattam, hogy megnézzem a vizsgám eredményét. Mikor megpillantottam az értesítést, azt gondoltam, rögtön a föld alá süllyedek, de miután ez nem sikerült, még egyszer átolvastam a cetlit. Hogy mi van? Tökéletesen sikerült a tesztem? Egy cirkáló kapitánya leszek? Biztos, hogy ez nekem szól?

Nemsokára már vadonatúj egyenruhámban feszítettem az Eureka nevű szemétgyűjtő hajó kapitányi hídján, és egy lelkesítő be-



szédet intéztem a legénység két tagjához, majd szónoklatom végén nagy szakértelemmel átestem az ülésem támláján. Tomboltak az indulatok! Mindenki teljes letargiában ücsörgött a helyén, és az élet kegyetlen viccein gondolkodott.

Úgy döntöttem, elég az ünneplésből, és Flo-hoz, a kommunikációs tisztemhez fordultam, hogy tudja meg első küldetésünk célját. Gangularisba kell eljutnom. Droolenak, a navigációs tisztemnek megadtam a 71552-es koordinátákat, és már száguldottunk is. A célállomásnál lelassítottunk, majd bekapcsoltuk a szemétszippantót.

A sikeres akció után a főműszerész jelentette, hogy gyanús zajokat hall. Mikor odaértem hozzá, megkérdeztem, tudja-e, hogy mi okozhatja, de ő csak annyit felelt, hogy nem, de legjobb lesz, ha én megyek előre, mert lehet, hogy veszélyes. A legénység önfeláldozásán felbuzdulva megnyomtam a szemetes nyitógombját.

Mázsányi hulladék ömlött a nyakamba, amit nemsokára egy különös lény is követett, mely rögtön az arcomra tapadt. Miután lefeszegettem, láttam, hogy valami csótányfajta lehet, és úgy döntöttem, mostantól ő lesz az én kis háziállatom. Neki valószínűleg más lehetett a véleménye, mivel villámgyorsan elszaladt. Pedig dédapám vécépumpája után Spike-nek neveztem el.

Ekkor vettem észre, hogy valaki egy szerszámosládát felejtett a sarokban, majd híres kleptomániámnak engedelmeskedve, ki is vettem belőle egy lézervágót, egy távbeszélőt, egy biztosítékot, egy lyukasztót és pár antisav tablettát. Mostmár elindulhattam kis kedvencem megkeresésére.

Meg is találtam a labor bal fölső sarkában, ahol immár másodízben, boldogan ölelte át az arcomat. Észrevettem, hogy szegény kicsikém időnként lyukakat éget a padlóba, amiből arra következtettem, hogy gyomorsav túltengése van. Be is raktam a piros tartályba, majd utánadobtam a tablettáimat is.

Most, hogy ezt is megoldottam, gyorsan visszasiettem az irányítóterembe, és elindultam második állomásom, Peeyu felé, a 9276-es koordinátákkal. Innét a szemét begyűjtése után már tovább is mentem a 20011-es Kiz Urazgubi-ba.

Éppen csak meg tudtunk állni, mire egy furcsa hajó tűnt föl előttünk. Mikor kapcsolatba léptünk a pilótájával, kiderült, hogy egy terminátor hölgyről van szó, akit a második kalandom alkalmával fogadtak föl a megölésemre, mivel elfelejtettem kifizetni a postám. Arról ugyan sikerült lebeszélnem, hogy most azonnal felrobbantsa a hajómat, de feltétlenül találkozni akart velem a bolygó felszínén. Mielőtt még lementem volna hozzá, fölvettem a légzsilipből a légpalackot, a maszkot, és csak ezután ugrottam be a laborba, hogy parancsot adjak a leteleportálásra.

A bolygón gyönyörű tájkép fogadott. Amerre csak néztem, sziklákat láttam. Aztán észrevettem, hogy nem messze egy fa rádőlt a szakadékra. Gyorsan odasiettem, és rámásztam egy kiálló ágra, hogy jobban körülnézhessek. Sajnos a faág nem tűnt elég erősnek, így vele együtt a tóba zuhantam. Miután kiúsztam a partra, fölvettem a botot, és további felfedezésekre indultam.

Egy vízesésen keresztül kiértem az egyik hegy csúcsára, miközben a terminátorlady elég antiszociális módon megpróbált eltalálni a plazmapisztolyával, majd bekapcsolta az álcázó berendezését és eltűnt. Gyorsan átugrottam a túlsó csúcsra. Ekkor vettem észre a furcsa csobbanásokat a tó felszínén, és arra a következtetésre jutottam, hogy a kis gyilkos utánam akar jönni. Ebben csak egy módon akadályozhattam meg: a botom segítségével meglöktem egy ingadozó sziklát, mely begurult a barlangba, és pont eltalálta elmaradhatatlan kísérőmet.

Gyorsan lerohantam a földszintre, hogy megvizsgáljam munkám eredményét, de mint kiderült, a hölgynek csak a láthatatlanító berendezését tudtam hazavágni. Visszasiettem hát a kidőlt fához, és elrejtőztem benne. Mikor a néni ellibbent tőlem, kimásztam a túloldalon, a bot segítségével felvettem egyet a banánszerű gyümölcsök közül, majd újra elbújtam. Nemsokára megérekezett a nő is. Pechére, ugyanis a banánt belegyömöszöltem a JetPack-jébe. Ennek eredményeként az android nekicsapódott a sziklafalnak, és felrobbant. Ezután már csak föl kellett vennem a fejét, és mehettem is vissza a hajómra.

Cliffy épp azon foglalatoskodott, hogy összerakja a terminátort. Mivel ez a fej nélkül nem igazán sikerülhetett, odaadtam neki. Cserébe egy izét kaptam, ami kimaradt a gép belsejéből. Ezzel újra visszamentem a bolygóra, egészen pontosan arra a helyre, ahol valami láthatatlannal ütköztem. Itt fogtam a kimaradt részt, és össze-vissza nyomkodtam a levegőbe. Egyszer csak egy érzékelőhöz érinthettem, mivel egy turbolift érkezett, amivel egy űrhajóba jutottam. Itt csak egyetlen dolgot tehettem: ki kellett vennem az álcázókártyát a falból. Némi próbálkozás után sikerült kinyitnom a zárakat, aztán minél gyorsabban megpróbáltam távol kerülni a pillanatokon belül

félrobbanó hajótól.

Az utolsó pillanatban sikerült visszajutnom az Eurekara. Halálosan fáradtnak éreztem magam, így aztán nem sokat akadékoskodtam, mikor Droole azzal az ötlettel állt elő, hogy ugorjunk be az űrbárba. Beírtam a 69869-es koordinátákat, és már senki nem állíthatta meg előrenyomulásunkat.

Megérkeztünk, s épp egy italt rendeltem, mikor egy fickó mindenféle cuccokat kezdett rámtukmálni. Vettem is tőle egy lyukkártyát és egy csomag vízben oldódó űrmajmot, aztán folytattam a beszélgetést Floval. Azaz csak folytattam volna, mivel Quirk kapitány is észrevette becses személyemet, és mindenáron ki akart hívni egy menetre a játékgépen. Természetesen lesöpörtem a pályáról.

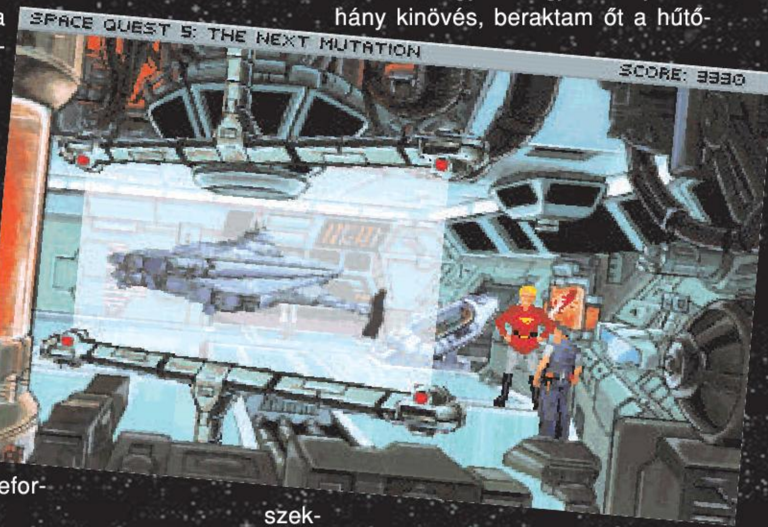
Gondoltam mostmár itt az ideje, hogy megigyam az italomat, de ebben megint megakadályozott egy apróság. Cliffy, a gépészmérnök épp nagy odaadással püfölt egy pasast. Kisded szórakozása nem tartott sokáig, mivel megérkeztek a rendőrök, és hűvösre rakták.

Most aztán fogalmam sem volt, mit tegyek. Kínomban már az űrmajmokat nézegettem, mikor megakadt a szemem egy feliraton: Tilos szeszes italba rakni. Mivel hírhedt kísérletező vagyok, azonnal kipróbáltam, mit is tesz velük az italom. A hatás leírhatatlan volt. Mindenfelé méteres zöld izék repkedtek, és idegesítették a vendégeket.

Eljött az én időm. Felugrottam a hajómra Spike-ért, majd visszamentem a bárba, ahol a börtönblokkba siettem. Úgy látszik kissé megkavarhatták az érzékelőket a teremtményeim, mivel mindenfelé riadójelzések villództak. Az őrök persze azonnal elrohantak megvizsgálni az okát, így ki tudtam kapcsolni az erőteret.

Addig nézegettem a ketreceket, míg meg nem találtam Cliffy-ét. Mivel a zárnyitásban nem vagyok épp mesteri szinten, Spike-ot raktam rá a rácsokra, így egy új kijáratot készíthettem, aztán már rohantam is a hajómra. Nem volt valami sok ötletem az útirány szempontjából, így aztán Klorox II mellett döntöttem (90210).

Egy csodás bolygóra értem. Mindenfelé lerobbant gépek és felrobbant házak voltak láthatók. Be is mentem az egyik ilyenbe, ahol egy még működő terminált találtam. Csakhogy mikor meg akartam vizsgálni, valami emberszabású izé ugrált elő egy sarokból, és leütött. Mindezt annak a szent célnak az érdekében cselekedte, hogy leköphesse a szép tiszta uniformisomat. Hogy ezt megakadályozzam, össze-vissza mocorogtam, míg meg nem érkezett a felmentősereg Droole személyében. Úgy látszik, még egy ilyen gonosz köpködőnek is sok az a négy-öt lézerlövedék, amit beleeresztettek, mivel egy fintor kíséretében lefordult rólam.



Végre minden figyelmem a számítógépnek szentelhettem. Miután beléptem a rendszerbe azzal a kóddal, ami a köpködő zsebéből esett ki, elolvashattam az exkapitány feljegyzéseit egy betegségről. Ennek valószínűleg az a tartály lehetett az okozója, amit a hegyekben találtam. Ezen el lehetett olvasni a Genetix cég koordinátáit.

Itt már nem sok dolgot tehettem, visszatértem a hajómra. Valami vészjelzést fogtunk a Tharkus rendszerből, ezért azonnal odasiettünk (53284). Az immár felújított terminátornő jelentése szerint, a bolygón nem igazán volt belélegezhető levegő, ezért a légmaszkkal együtt mentem le.

Egy mentőkapszulát pillantottam meg, de belenézve csak egy kabátot találtam, valamint alatta egy villogó gombot. Ez utóbbi megnyomása után már indultam is... egy szakadékba, mivel valaki a nyakamba ugrott. Szerencsére meg tudtam kapaszkodni. Aztán megpillantottam a támadómat. A nagykövet volt az! Mivel ilyen helyzetben elég nehéz dolog az udvarlás, odanyújtottam neki a kabátomat, így föl tudott mászni rajta. Aztán beleszóltam a kommunikátoromba, hogy vigyenek föl a hajóra, de azt mondták, menjek egy pár méterrel arrébb, mert innét nem tudnak. Szerencsére szerelmem épp ledobott nekem egy liánt, amin én is feljutottam mellé. Innét már fel tudtak szippantani a hajóra.

Sajnos Bea barátnőnket is megfertőzte ez a rejtélyes betegség, és csak egy módot ismert, amivel le lehet lassítani: a hibernálás. Mivel már így is megjelent rajta néhány kinövés, beraktam őt a hűtőszekrénybe, és leolvastam a fagyasztás időtartamát a billentyűzet melletti cetliről.

Ekkor jelentették, hogy a Goliathot, a Fertőzöttek hajóját látják közeledni. Azonnal az irányítóterembe rohantam. Jól is tettem, mivel egy a hajóról érkező lövedék kiütötte a támadó és védekező rendszerünket. Más választás nem lévén, a visszavonulás mellett döntöttem. Az aszteroidamezőben viszonylag biztonságban voltunk, így Cliffy kimehetett megjavítani a hajót ért károkat. Kis kiruccanása szerencsétlen véget ért: egy szál űrruhában kirepült az űrbe.

Levágtattam a zsiliphez, beugrottam az EVA Podba, és megkezdődött a vad szajha... hajsza. Gyakorlott mentőexpedíciós lévén, percek alatt visszavittem szerencsétlenül járt emberem az Eurekára, hogy folytathassam utam a Genetix felé (41666).
Valami gond lehetett a teleporterrel, ugyanis kissé összetetten érkeztem meg. Úgy értem, a fejem egy légy testén, a testem pedig egy légy fején, és ez az állapot nem igazán volt hajlandó megváltozni.

Mikor hozzászoktam a gondolathoz, hogy én most egy izé vagyok, elrepültem arra a helyre, ahol a sziklában egy kártya-leolvasó volt. Körülnéztem a belsejében, hogy melyik négy fénysugár nyitja az ajtót, aztán a túloldalon berepültem a laborba. Itt is egy számítógépet találtam, aminek érintőgombjain végigszambázva leolvastam a különféle adatokat. (Többek között Quirk kapitány megvesztegetéséről szólót is.)
A biztonsági rendszer hármas kameráján megpillantottam, amint Cliffy épp megérkezik az android társaságában. Valahogy fel kellett hívnom magamra a figyelmüket. Visszarepültem az elejtett kommunikátorhoz, és addig repkedtem a tó partján, míg egy béka rá nem ugrott a távbeszélőre. Aztán vázoltam a helyzetet a bejelentkező Flo-nak, aki Cliffyt értesítette a fejleményekről. Így már biztonságosan odarepülhettem a főgépészhez, megkereshettük a testemet, és újra emberré változtathattam magam.

Indulás előtt még volt egy kis elintéznivalóm a felszínen. Be kellett jutnom a laborba. Ehhez a lyukasztóval lyukakat vágtam a kártyába ott, ahol a fénysugarak nem befolyásolták a zárszerkezetet, és már szabad is volt az út. Gyorsan kivettem a folyékony nitrogént a fali rekeszből,

hogy aztán visszajuthassak a hajómra.

A hibás teleport adta az ötletet, hogy megpróbáljuk vele eltávolítani a beteg sejteket Bea szervezetéből. Miután kiolvasztottam, óvatosan az újdonsült "gyógyhelyre" fektettem, és immár egy teljesen ép & egészséges nagykövetet kaptam.

Utam következő állomása Gingivitis volt (81100), ahol épp a Goliath tartózkodott. Bekapcsoltam a hajó álcázó berendezését, és a laborba siettem, ahol Cliffy egy hologramon megmutatta, hol vannak a legkevesebben a Fertőzöttek. Felkaptam a légpalackot a dokkból, beugrottam az Eva podba, és a kinézett helyre repültem. A lézervágó segítségével egy rést vágtam a hajó falába, amin keresztül valami géptermbe jutottam. Itt a helyére raktam a Beától kapott elosztósapkát, majd a folyosón bemásztam a padló alatt lévő szervízalagútba.

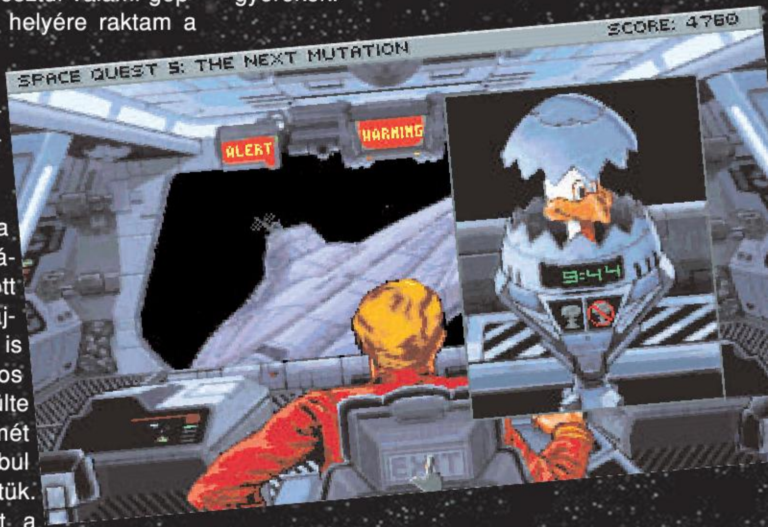
Innét a hetes, majd a négyes szinten át a másodikra másztam, és ott kikapcsoltam a hajó pajzsát, hogy a többiek is ide jöhessenek.. Sajnos ez a művelet nem kerülte el a mutánsok figyelmét sem, így egy időre rabul ejtett vendégszeretetük. De ekkor megérkezett a felmentősereg a terminátor személyében, aki a teljes legénységet lefagyasztotta.

Újra a rég bevált trükkhöz folyamodtam. Elrejtőztem egy oszlop mögött, aztán mikor mindenki a teleporton állt, parancsot adtam a beindítására. Az összes beteg sejt az űrbe került. Csakhogy nem az volt az egyetlen ocsmányság, ami kijutott a hajóról. Quirk is beugrott egy mentőkapszulába, amit egyenesen a betegségbe irányított, így kettejük egyvelege egy nagy, barna Blobot alkotott, mely rögtön támadásba indult a Goliath ellen.
Azonnal vissza kellett mennem az Eurekara, hogy megfékezzem az őrült barnaságot. Megpróbáltam szetlőni, de ezzel csak azt értem el, hogy az Eureka ellen fordult. Ekkor parancsot adtam a szemétszippantó bekapcsolására, így a Blob a raktérbe került.

Már régóta izgatott, hogy vajon mi lehet az a tojás alakú izé a székem jobb karfáján. Az önmegsemmisítő rendszer volt. Mindenki azonnal a teleporterhez sietett, de szokás szerint most sem működött rendesen. Kiégett egy biztosíték, pont mikor a nagykövettel együtt én akartam elmenni. Bemásztam hát a szervíznyílásba, és kicseréltem a biztosítékot egy jóra.

Mivel még mindig nem voltam biztos benne, hogy minden rendben van, Beát küldtem előre, de mikor láttam hogy tökéletesen műkszik, magamhoz vettem Spike-ot, és én is elhagytam a hajómat.

Ezzel vége is van a hős Wilco kalandjának, legközelebb folytatjuk. Jó éjszakát, gyerekek.



Created By DL Rainbird

A WESTWOOD világhírnévre tett szert a Beholder, Dune sorozataival, nem is említve a Legend Of Kyrandiát. Ez az amerikai cég a U.S. Goldnál kezdte a pályafutását, most a Virgin Gamesnél adja ki játékait. Amint kiszivárograk az első hírek az E.O.B. III-ról, a Westwoodosok is felkötötték a gatyamadzagot: "Nehogy már valaki szebb kalandjátékot csináljon nálunk!" felkiáltással egy új Trilógia kidolgozásán kezdtek el fáradozni, amely a Lands OF Lore nevet viseli, és nincsen köze az AD&D- hez. A kiállításon (E.C.T.S.) találkoztam Mr. Bret W. Sperryvel a Westwood elnökével, akinek ezúton is szeretnék köszönetet mondani a segítőkészségéért.

K: Mi a Lands Of Lore és miben különbözik az eddigi Westwood szerepjátékoktól a Beholder I és II-től?

V: A L.O.L. egy kaland- szerepjáték, amely minőségi kivitelezésben hasonlít az Eye Of Beholder sorozatra, de több ponton is eltér elődjétől. Ilyen pl. a harcrendszer, vagy a mozgás. A karaktereinknél két ikon látható. Az első, a kard a harcot jelképezi, míg a másik a varázslást. Így leegyszerűsödik a harcrendszer. Összesen három karakterrel mehetünk. Automata térképezés is lesz. Négy fajjal kalandozhatunk, ezek Ember, Hulion, Dracoid és Thomgog nemzetiségűek is lehetnek. Utóbbi fajunk négy kézzel rendelkezik - előnyös harcos válhat belőle. A játék finom-scrollt is alkalmaz, azaz a mozgásnál a labirintus nem "ugrik" be eléd, hanem folyamatosan láthatod a haladásodat. (Szerk. megj.: a program az Ultima Underworld és a Beholder keresztezése, ugyanis az "ugrások" között szép átmenet van.)

K: Hány ember dolgozik a programon, és mikor lesz kész?

V: Augusztusra tervezzük a kiadását, s hat grafikus, három programozó és két tervező/íróból áll a csapat.

K: Milyen hosszú lesz a játék és milyen gépekre tervezik?

V: 30-70 órányi tiszta játékidőt tervezünk, ami nyolc fejezetből áll, sok-sok grafikával mint pl. kastélyok, mocsarak, romok, tornyok, kisebb városok. A PC verziót augusztusra szeretnénk kiadni, és lehet, hogy A1200 verzió is lesz - de nem biztos.

K: Köszönöm az interjút.

Masell

Szembe mersz szállni ezer veszéllyel ???

Might &

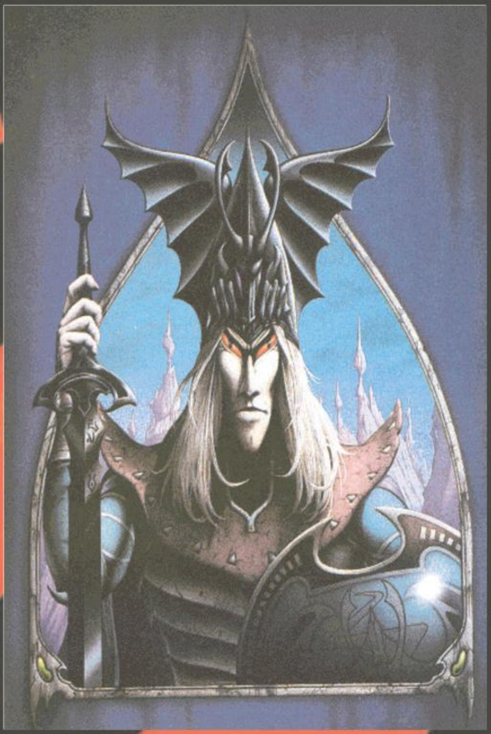
Néhány barátoddal eljutottatok Vertigo városába. A kocsmában összegyűltök a tűz körül és az utóbbi hónapok különös eseményeit vitatjátok. Praxix a sokat tapasztalt pap kezdi a beszédet:

- Kedves barátaim, különös és furcsa álmot láttam az elmúlt éjszakán. Egy fehér szakállú, öreg varázslót, amint fel-alá járkál egy hatalmas torony tetején lévő cellájában és különös szavakat mormol...

- Crodo! - vágott közbe Dorina a csapat egyik fiatalabb tagja, a varázslónő. Praxix megrovó pillantást vetett rá, de nem szólt semmit. Tudta, hogy időnként a fiatal nő furcsán ráérez az igazságra. Dorina bocsánatkérően rámosolygott, de máris folytatta:

- Én is láttam az álmot és felismertem az öreget. Néhány éve ő tanított meg a varázslás alapjaira... Nagy bajban van... Így próbált üzenetet küldeni nekem. Bízott benne, hogy egyik tanítványa itt lesz a közelben és megérti...

"Sajnálom, hogy megzavarom álmotokat, de Xeen sorsáról van szó. Az utóbbi időben furcsa dolgok történnek a királyi udvarban. A sok éve halottnak hitt Roland herceg visszatért, de valami furcsa érzésem volt vele kapcsolatban.. Sokat mesélt távoli vidékekről, egy titokzatos földalatti világ kincseiről, sárkányokról, varázslókról. Annyit beszélt a királynak a Hatodik Tükörről, hogy egymás után indultak el a lovagok és kalandozók a kastélyból a varázstükör megszerzésére. Senki sem tért vissza... A keresés őrületében egyre nagyobb zűrzavar kezdett kialakulni az udvarban.



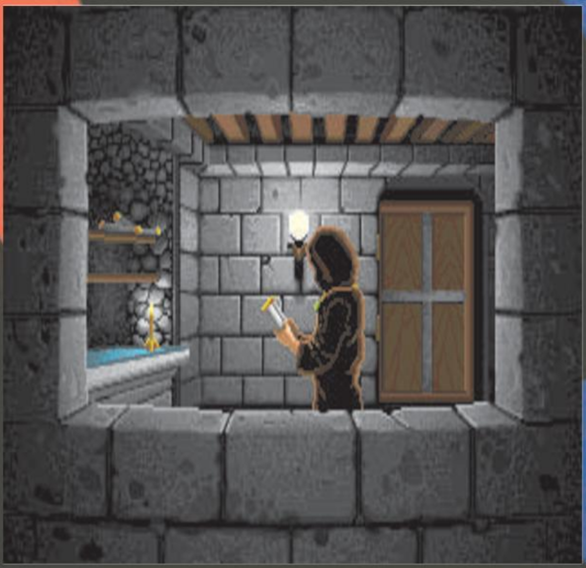
A király egészsége megromlott, kezdte elhanyagolni birodalma ügyeit, a szolgák egyre kevésbé látták el kötelességeiket. Éreztem, hogy valamit tennem kell. Elhatároztam hogy reggel beszélek a királlyal. Régi barátok voltunk, reméltem hallgat majd a szavamra. Azon az éjszakán különös érzés riasztott fel: borzasztó, nagyon sötét és gonosz mágiát éreztem közvetlen közelemben. Óvatosan kilopóztam a szobámból és elindultam a folyosón, amerre a gonosz erejét leginkább éreztem. Ahogy közeledtem Roland herceg szobájához, a furcsa érzés egyre erősebb lett.
Magam sem akartam elhinni, de amikor közelebb érrem, furcsa mormogást és pisszegést hallottam kiszűrődni a szobából. Belestem a kulcslyukon és odabent a herceget láttam, amint egy őrült halállovaggal beszélget. Megpróbáltam észrevétlenül elosonni, de valami megroppant a lábam alatt - máig sem tudom, hogy véletlen volt vagy valamilyen varázscsapdába szaladtam bele óvatlanul... Roland felnézett és úgy éreztem, a kulcslyukon keresztül egyenesen a szemembe néz. Amint hátrálni kezdtem az ajtó kiszakadt és nekivágódott a szemközti falnak. Rohantam végig a folyosón, majd termek egész során, mintha csak pokolbéli démonok hada üldözne. Eszeveszett rémületemben eltévesztettem az irányt és rossz irányba fordultam : a trónteremben összeszedtem minden erőmet egy utolsó támadáshoz. Roland vigyorogva közeledett, amikor hirtelen mágikus pengék materializálódtak és a pillanat törtrésze alatt elborították. Boldog sóhajjal hunytam be a szememet, de amikor kinyitottam Roland még mindig ott állt - illetve ami megmaradt belőle... A lény felém fordult és maradék szemével rám bámult... A pengék, amelyek egy kisebb sárkány elpusztítására is elegendőek lettek volna, ebben a lényben semmiféle kárt nem tettek, csupán az álcázását tették tönkre. Egy élőhalott varázsló... Uramisten! Ki lehet ez a lény - motyogtam magamban - ezt is túlélte... Végem van! - ez volt a következő gondolatom - most, hogy leleplEződött, biztos nem lesz kíméletes velem.

- Ki vagy te? - kérdeztem, miközben kétségbeesetten próbáltam mágikus falat vonni magam köré, amin ez a lény nem tud áthatolni.Tudtam, hogy semmi esélyem...

- Lord Xeen vagyok - válaszolta az élőhalott furcsa, nem emberi hangján -. De hívhatsz a Világ Urának is, úgyis az leszek hamarosan! A király azt teszi amit mondok, főleg ha Te már nem leszel, hogy az ostoba tanácsaiddal befolyásold!

Hiába tiltakoztam, felemelte a kezét és néhány ismeretlen jelet rajzolt a levegőbe. A védelmem egy pillanat alatt elenyészett és elborított a sötétség...

Egy toronyban tértem magamhoz. Olyan anyagból készült, amelyben a mágiám hatástalan - egyetlen ilyen helyről tudok, Darzoq báró sötét tornyáról. Nap mint nap látom, amint új lovagok indulnak a biztos halálba, de a hangom túl gyenge, nem tudom figyelmeztetni őket. Mindazonáltal rájöttem valamire: az egyetlen fegy-



Magic 4

ver, ami hatásos Lord Xeen ellen, Newcastle-ben található. Siessetek, nehogy megelőzzön Titeket..."

- Ennyi volt az álom - fejezte be Dorina, miközben a pap buzgón bólogatott. A többiek kétkedve néztek össze, de olyan nagy volt a két varázsló tekintélye, hogy biztosak lehettek benne: ezúttal sem tévedtek. Sir Steelheart - aki lovag lévén szintén bírt némi varázserővel - szólalt meg :

- Az én megérzéseim nem ilyen erősek, így az álom hozzám nem jutott el, de sajnos halottam valamit, ami megerősíti az elhangzottakat : hatalmas vihar pusztított tegnap Newcastle környékén. Úgy tűnik, Lord Xeen máris lecsapott...

A ninja, a druida és az íjász némán összenézett. Elkéstek volna ? Hiába siettek ide árkon bokron keresztül Praxix hívó szavára, minden hiába volt? Dorina megérezte a többiek elbizonytalanodását és újra megszólalt :

- Nem veszett még el minden barátaim! Igaz, hogy a gonosz lépett először, de most rajtunk a sor!

Ezzel a történettel kezdődik a Might and Magic 4. - ami mint neve is elárulja, nem az első ebben a kategóriában. Ebben a részben azért van egy-két olyan részlet, amiért érdemes belekezdeni. Induláskor hat előre definiált karakterrel Vertigo kocsmájában térünk magunkhoz. Komolyabb kalandozók azonban nyilván saját karakterekkel szeretnének elindulni. Természetesen erre is van lehetőség : lépjünk be a kocsmába és jelentkezzünk be (sign in) a fehér asztalnál. A bevezető történetből kiderül, hogy mi kikkel játszottuk végig a játékot, de természetesen mindenki azokat visz akiket akar (nem akarunk senkit sem befolyásolni, látod, Kliff)!

A választható karakterek:

Knight: fő tulajdonsága a might (erő). A legjobb harcos, minden fegyvert és páncélt használhat, de varázsolni nem képes.

Paladin: főbb tulajdonságai might, personality (személyiség) és endurance (kitartás). Majdnem olyan jó harcos mint a lovag, szintén használhat minden fegyvert és páncélt. Emellett papi varázslatokat is képes megtanulni korlátozott mértékben.

Archer: főbb tulajdonságai az intellect (értelem) és accuracy (pontosság). A paladinhoz hasonló harcos, de nem minden páncélt használhat. Pajzsviselésre is igen nehéz rábírni... Sorcerer varázslatokat tanulhat, de szintén korlátozott mértékben (egy igazi varázsló szintjét sohasem éri el).

Cleric: fő tulajdonsága a personality. Az egyik fő varázslóosztály képviselője, nem használhat éles és távolsági fegyvereket, de egy jó buzogánnyal harcosnak sem utolsó. A sorcerer és druida mellett neki van a legtöbb spellpontja. Egy jó csapatban nélkülözhetetlen...

Sorcerer: fő tulajdonsága az intellect. A leggyengébb harcos, páncélt szinte nem is viselhet és fegyvereket is csak igen korlátozott mértékben. Viszont a támadó varázslatok legszélesebb arzenáljával ő rendelkezik. Nélküle sem érdemes elindulni...

Robber: fő tulajdonsága a luck (szerencse). Tűrhető harcos, az igazi erőssége azonban a zárnyitás és zsebmetszés. Nem varázslóosztály.

Ninja: fő tulajdonságai speed (sebesség) és accuracy. Kiváló harcos és tolvajnak is használható. Egyetlen hátránya, hogy nem tud varázsolni.

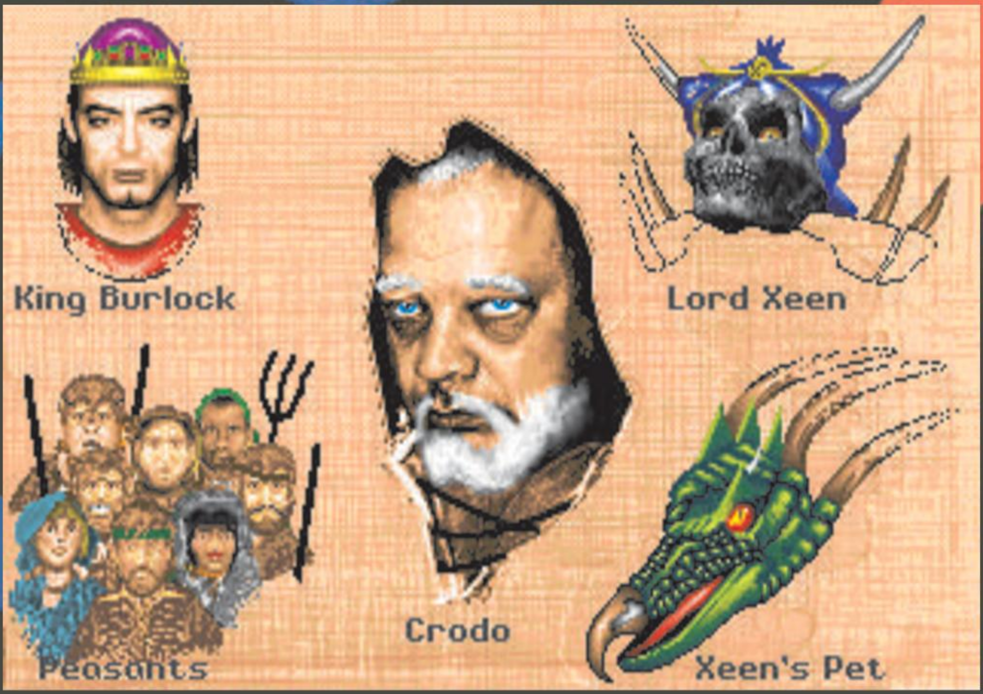
Barbarian: fő tulajdonsága az endurance. Jó harcos, de a fémpáncélokat nem kedveli. Fegyverzet dolgában már nem ilyen válogatós. Nem varázslóosztály.

Druid: fő tulajdonságai intellect és personality. A harmadik alapvarázslóosztály, amely elsősorban a természettel kapcsolatos varázslatokban erős. Jó gyógyító is, de fegyverekkel elég nehezen bánik.

Ranger: fő tulajdonságai az intellect, speed és accuracy. Sokoldalú de mindenben középszerű. Cleric és sorcerer varázslatokat is tanul korlátozott mértékben. Távolsági fegyvereket is használhat.

Vigyázzunk a generálásnál, mert itt a karakterek nem nevezhetők át a játékban. mint például a Wizadry 7-ben! Amivel elindulunk, azzal kell végigjátszanunk...

Öt faj közül választhatunk, bár ennek nem sok értelmét láttuk a játék folyamán. De minden programba beletették eddig, hát ebből sem maradhatott ki. Az öt faj egyébként : human, elf, dwarf, gnome és half-orc(!). Azért némi hatása van a tulajdonságainkra és a fejlődésre is, hogy milyen fajt indítunk, szóval varázslónak ne half-orcot tegyünk...



Néhány szó a karakterek alaptulajdonságairól:

Might: alapvetően ez határozza meg, hogy fegyverrel mekkora kárt tudunk okozni az ellenfélnek. Ajtók és gyengébb falak be-, illetve áttörésénél is fontos (ekkor az első két karakterünk ereje számít).

Intellect: ez határozza meg (a szint mellett) a varázslók spellpontjainak számát.

Personality: a papok spellpontjainak számát határozza meg (természetesen itt is másodlagos jelentőségű a szint mellett).

Endurance: a hitpointok nagyságát határozza meg. Érdemes varázslóknál is kismértékben növelni, mert különben minden alvás az utolsó lesz számukra (biztos halálra rémülnek éjszaka...).

Speed: mindenkinek - a szörnyeket is beleértve - van sebessége. Ez határozza meg, hogy ki támad először. Egy csatánál előfordulhat, hogy a szörny sebessége kisebb mint a leggyorsabb emberünké, de nagyobb mint a leglassubbé. Ekkor természetesen megvárja, míg a nála gyorsabb karakterek kibelezik és csak ezután támad - ha még életben van.

Accuracy: minden fegyveres (távolsági és közelharc esetén is) támadás, valamint varázslatokkal való harc esetén is a találat esélyét növeli.

Luck: szerepe hasonló mint az accuracynak, de emellett a tolvajok csapdaeltávolító képességét is befolyásolja.

(Megjegyzés: generálásnál a tulajdonságok cserélgethetők! Egy click a megfelelő tulajdonságra, majd még egy arra amivel fel akarjuk cserélni és már kész is...)
Emellett vannak másodlagos tulajdonságok is (l. karakterlapon skills címszó alatt), amelyek segítségével őserdőben sem tévedünk el (pathfinder), a legmagasabb szirteket is megmászhatjuk (mountainer). Szintén hasznos a titkos ajtók felderítése (spot secret doors) - ekkor a kép jobb alsó részén a gyík integet, ha titkos ajtó előtt állunk. A veszélyérzékelés (danger sense) segítségével a kép tetején lévő vízköpő figyelmeztet, ha szörnyek vannak a közelben stb. Nem egészen ide tartozik, de leírjuk a kép szélén észlelhető többi segítséget is. A képernyő négy sarkán lévő négy gyémánt az négy elem (tűz,jég,elektromosság és sav) elleni védelmet jelzi zöld színnel. A kép bal oldalán lévő gargoyle figura lebegteti a szárnyait, ha a levitate varázslat aktív. A jobb és bal oldalon látható fejek a clairvoyence varázslat segítségével aktivizálhatók: bólogatással és fejrázással jeleznek csapdáknál, ládáknál stb. Lent középen a lila gyémánt iránytűként működik, ha van direct sense tulajdonságunk és ha ráclickelünk a save-load menüt aktivizáljuk.

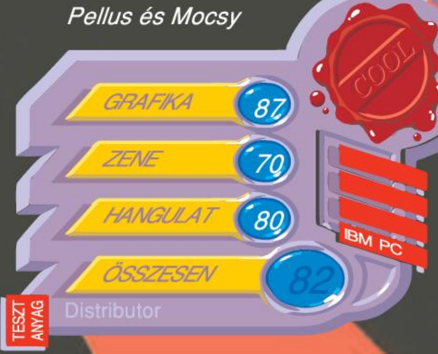
Miután túljutottunk a karaktergenerálá-

son, kezdjük el felfedezni Vertigót! Itt jórészt megtalálhatjuk azokat a helyszíneket, amelyek a későbbiek során fontosak lesznek: templom, kocsma, bank, továbbképző, varázstanoda, teleportáló stb. Az első küldetést is itt kapjuk: tisztítsuk meg a várost a kártékony rovaroktól. Miután ezt teljesítjük, már látják, hogy van bennünk valami és elküldenek a törpök bányáinak kitakarítására. A kocsmákban különösen azok érdeklődjenek, akinek nincs a gyári példányhoz mellékelt térképük, mert esetleg olyan neveket tudhatnak meg, amelyet a teleportnál használva lerövidíthetjük az utat.

Miután elhagytuk Vertigót (itt sajna akinek nincs gyári verziója, az néhány kellemetlen kérdéssel is szembesül, amelyek a gyári kézikönyv néhány szavának mélyebb ismerete után érdeklődnek. Egyébként összesen kétszer lesz ilyen védelem a programban, másodszor akkor, amikor a királyi kastélyba akarunk belépni. Kérdezzünk meg valakit, akinek van kézikönyve, vagy vegyük meg a programot...) hamarosan eljuthatunk a bányákig. Itt összesen 9 szinten kell végigverekednünk magunkat, és végül legyőznünk az őrült törp királyt. Hasonló küldetések tucatjait lehet még beszerezni, például találkozhatunk egy rangerrel, aki elrabolt kedvesének a kiszabadítására keres társakat vagy egy halott szellemével, aki kétségbeesetten keresi (nem Susant, hanem) a koponyáját, hogy békében nyugodjon. A küldetések során egyre magasabb szintre juthatunk egyre komolyabb fegyvereket és páncélokat gyűjthetünk, míg lassan elkezdhetünk foglalkozni Lord Xeen ügyével is. Több küldetést is végre kell hajtanunk, melyek mind egy-egy lépéssel közelebb visznek Lord Xeen bukásához : ki kell szabadítanunk Crodót, újra kell építenünk Newcastle-t, és megszereznünk onnan a mágikus "Xeen Slayer Sword" nevű kardot (a neve talán utal a szerepére). Bátrabbak enélkül is nekimehetnek Lord Xeen-nek, de csak annyit árulunk el, hogy kevesebb esélyük van, mint puszta kézzel leverni a great hydrát...

Végül a véleményünk: felállítottunk egy ranglistát a szerepjátékokról, ahol a legmagasabb kategóriába eddig 5 játék jutott be: a Wizardry 6 és 7, a Dungeon Master, a Chaos strikes back és a Fate (Gates of Dawn). Ez a játék egy fokozattal lejjebb került a Beholder 2. és a Black Crypt mellé. Nem áruljuk el mi került ennél alacsonyabb fokozatba, mert beperelnek a készítők antireklámozásért... Vannak brilliáns megoldások, mint például az automapping és autonotes (ezek tényleg magas színvonalúak), valamint nagyon szép a grafika (érdemes megszámolni a szörnyek mozgásfázisait). A digitalizált betétek is nagyon szépek (főleg hangkártyával...). Sajnos egy-két dolgot eléggé elszúrtak a készítők: nagyon leértékelték a csatákat a küldetésekhez képest (lényegében csak az utóbbikkal lehet fejlődni, a Warzone 1O. szintű teljesítéséért 2O ellenféllel alig kaptam experience pontot!). Több száz féle fegyver van és nincs identify varázslat! Az életünk (és pénzünk) felét a kovácsoknál töltöttük el, mert sajnos nem mindig a drágább fegyver a jobb...A küldetések is elég egyszerűek, legalábbis a Wizardry 7. után (egy hét alatt végig lehet menni a játékon, bár ez -mint Mocsy megjegyezte- nem mérvadó, mert nekem egy hét az 168 óra játékidővel egyenlő). Iszonyú dühítő, hogy a fejlődésnek korlátai vannak, és a töltögetés is elég lassúra sikeredett... Látszatra eléggé sok a negatív tétel, de ennek ellenére nem rossz a játék! Akik a Beholder típusú RPG-et szeretik, azok biztos sokra értékelik (szerintem jobb azoknál), ráadásul elég olcsón megkapható Budapesten is!

Pellus és Mocsy



INCA

1532-ben Francisco Pizarro elindult Peru meghódítására (negyven évvel Amerika felfedezése után). Hadseregét lovasokkal és muskétásokkal is felszerelte. ARAHUALPA az INCA TAWANTINSUYU birodalom feje szembeszállt a hódítókkal.
Hogy megvédjék magukat, köveket hordtak össze, és építettek egy hatalmas templomot. Ide visszavonulva védték az Inca birodalom utolsó megmaradt bástyáját.
Mi a történetbe 1525-ben kapcsolódunk be, és találkozunk HUAYNA CAPAC-kal ATAHUALPA apjával. A mi nevünk EL DORADO és egy Inca jóslat szerint mi mentjük meg az Inca birodalmat. (Hát ez remek.)

Ehhez meg kell szereznünk a hatalom három kövét, amik az űr különböző részein található bolygók labirintusaiban vannak elrejtve. Ezek segítségével újjászületik az Inca birodalom.

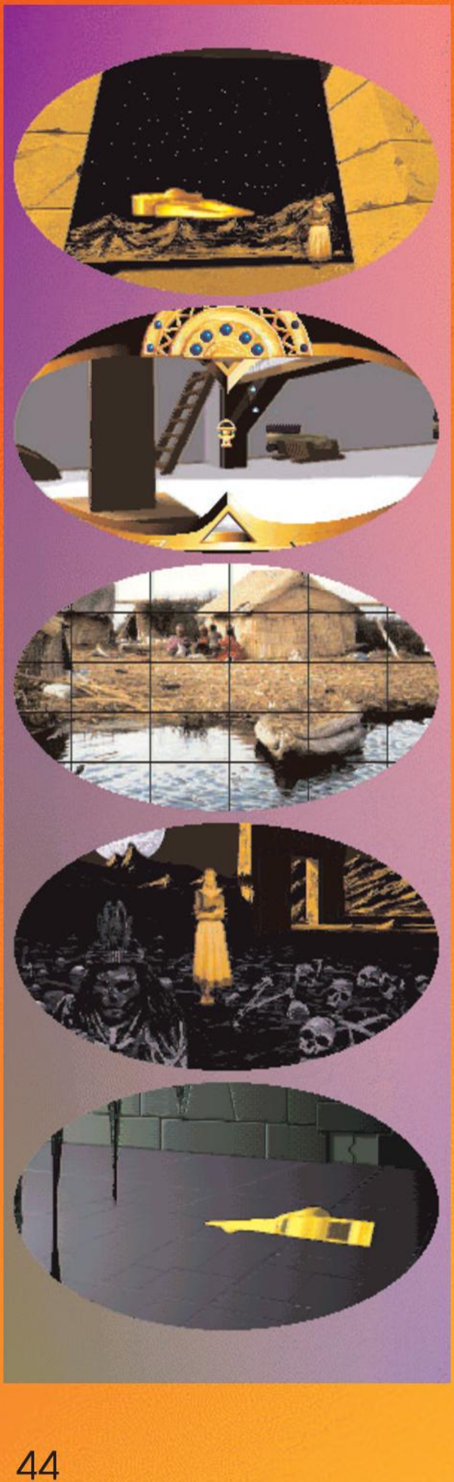
A játékot egérrel vezérelhetjük, ami nem a legjobb megoldás az űrhajós jeleneteknél.
A játék minden pálya végén kódokat ad, így ha be akarjuk tölteni a pályát, a kódok segítségével tehetjük. A játék közben állítható lehetőségek:
Ctrl + F1 - Zene be-ki
Ctrl + F2 - Effect be-ki
Ctrl + F3 - Repülés közben be-ki kapcsolja a hangot
Ctrl + F9 - A kód betöltése
Ctrl + F10 - Kilépés a játékból

A templomban kezdünk, ahol HUAYNA CAPAC eligazít minket. Ezután megkapjuk az irányítást. Jobbra egy zenelejátszót találunk, mellyel meghallgathatjuk a játék összes zenéjét.
Fölötte egy pán sípot látunk, amin mi is tudunk játszani. Bal oldalon található az a szobor, ahová a három követ kell majd betenni (ez automatikusan megtörténik, ha megszereztük). Innét balra van a kijárat és egy konzol, ahol információkat kapunk a játékban előforduló szereplőkről.

Hát akkor kezdjük azzal, hogy kimegyünk az ajtón. Az első küldetésnél kirepülünk a templomból az űrbe egy űrhajó fedélzetén. Itt úgy kell elérni a legközelebbi bolygót, hogy közben kikerülgetjük a felénk száguldó meteorokat. A bal egérgombbal lőhetünk, a jobbal a sebességet növelhetjük. Miután elértük a bolygót, a felszínen egy kanyonba repülünk, melynek a végéig ki kell lőnünk négy ellenséges űrhajót. Majd ha ezen is szerencsésen túljutottunk, végre elérjük az inca erődöt. Most ide kell bejutni. Nyomjuk meg az ajtó két oldalán lévő követ. Megjelenik egy lyuk a földön, keresztben vonalakkal, és egy sárga kör ábra a jobb felső sarokban. A lyukat addig nyomogassuk, amíg olyan ábrát nem találunk a lyukba, ami pont beleillik úgy, hogy a vonalak is találkoznak. Ezt az ábrát helyezzük be a lyukba. Nyissuk ki az űrhajónk oldalát és nyomjuk meg a jobb gombot kétszer, majd a balt egyszer. Vegyük ki a három színes gömböt és tegyük be a földön látható három mélyedésbe. Az ajtón megjelenik egy gomba, amit vegyünk fel (bal egér, majd jobb egér). A tárgyaink listájába úgy tudunk belépni, ha a kurzort a képernyő felső részébe visszük. Itt megjelennek a tárgyaink és HUAZNA CAPAC, akitől segítséget kérhetünk, hogy az adott helyszinen mit kell csinálni. Vigyázzunk vele, mert nem mindig mond igazat!! Nyomjunk az ajtóra és máris bekerültünk egy labirintusba. A labirintusban el kell jutni a kijárathoz úgy, hogy a spanyol katonákat ki kell lőni és az utunkba kerülő logikai feladványokat meg kell oldani. A labirintuson belül, ha megnyomjuk a jobb egérgombot, akkor egy térképet kapunk az eddig bejárt területről. Egy kis mászkálás után felfedezzük az első akadályt. Egy bambusz rács állja utunkat. Vegyük elő a gombát és vágjuk el vele a kötelet a bambusznál. A kötél meglazul és mi felvehetjük az arany pénzt és a bambuszt. Egy lépést előre. Az arany jel alatt nyomjuk meg

a követ és a két megjelenő tartóra tegyük rá a két bambuszt. Most nyomjuk meg a jelet, ami átváltozik egy arany kukoricává. Tegyük bele a gombát és kattintsunk a kukoricára. Megjelenik egy szellem, majd a kukoricát tegyük el. Most jöhet a pénz a kerek bemélyedésbe és máris mehetünk tovább. Egy újabb terembe jutottunk, ahol négy oszlopot és a falon egy dobozt látunk. Kattintsunk a dobozra, majd a dobozban lévő csillagot vegyük fel és zárjuk be a dobozt. A csillag segítségével nyissuk ki az oszlopokon található rekeszeket. Az egyikben egy quiput találunk. Miután felvettük, nyomjuk meg a mögötte levő kis kart és vegyük fel a megjelenő kőcsillagot. Újra nyissuk ki a dobozt és tegyük bele a kőcsillagot. A doboz félrecsúszik és megjelenik egy arany gömb, benne egy lyukkal. Ebbe a lyukba tegyük bele a kukoricát. Egy forgató keletkezik a falon. Nézzük meg a quiput és rajta a csomókat, majd a csomók szerint állítsuk be a forgatót. Ezzel eljutottunk a labirintus végére, ahol az Inca legendák két legnagyobb alakjának szobrai találhatók. A nevük MAMA OCCLO és MANCO CAPAC, akik hatalmas istenek. A legendák szerint ők teremtették az Inca civilizációt. Klikk a földön, egy asztal jön elő. Klikk mindkét szobron úgy, hogy az egyikből piros, a másikból kék golyó jöjjön elő. A két golyó egyesül és egy kék tojás lesz belőle. Most újra klikk a két szobron úgy, hogy mindkét szoborból piros golyó jöjjön ki, ezekből piros tojás lesz. A korsót használva egybeötvöződik a két tojás és megkapjuk az első követ, egy zöld követ.

Visszaszállunk az űrhajónkba és elindulunk vissza a templomba. Megjelenik az űrben öt ellenséges űrhajó, ezeket pusztítsuk el. Visszajutva a templomba HUAZNA CAPAC gratulál nekünk és elmondja a következő feladatot. Ezek után ha megnézzük a szobrot, akkor láthatjuk a zöld követ a jobb kezében. Mivel lövik a templomot, nem ártana kirepülni és megakadályozni. Újabb űrhajókkal találkozunk, de most már három kötelék jön. Ha mindet megsemmisítettük és még mi is egyben vagyunk, akkor elérkezünk a második bolygóra. Itt is van egy Inca erőd és természetesen egy bezárt ajtó. Nyomjuk meg bal oldalt a három napkorongot, mire kiesik a szoborból három golyó, egy piros, egy zöld és egy kék. Most nyomjuk meg a bal felső és a jobb alsó ábrát és tegyük be az egyik állat szemébe a zöld golyót. Most a bal alsó és a jobb felső ábra következik és a másik állat szemébe pedik a piros golyó. Márcsak a két középső ábra maradt hátra, és az emberi alak szemébe a piros golyó. Vegyük fel a napkorongot és kattintsunk vele a falon levő három napkorongra, mire kinyílik az ajtó. Addig bolyongjunk, amíg egy másik labirintusba jutunk. Itt a továbbjutást karók zárják el. Menjünk be a jobb oldali ajtón le a lépcsőn. Nyissuk ki a falon levő dobozt és fordítsuk meg a benne talalható homokórát, majd csukjuk be a dobozt. A karók visszahúzódnak a földbe és mi továbbmehetünk. Egy hídon átjutva kapunk egy feladványt. A lávateremben az öt kődarabkát vegyük fel. A falon található köveket addig huzogassuk, míg a legfelső sorban a középső kő el nem tűnik és egy fénycsík jut be a terembe. A fénycsík megvilágít egy talapzatot, ide tegyük be a kődarabkákat és a közepébe az arany korongot. Újabb fénysugár és egy kristályhoz jutunk. Vegyük ki a korongot és tegyük a helyére a kristályt. Egy hangrejtvényt kapunk, ahol az elhangzott hangokat kell elismételni az elhangzás sorrendjében. Ha ez három alkalommal sikerül, akkor megnyílik egy ajtó. Az egyik ajtó mellett találunk egy bambuszt, vegyük fel. Ezen az ajtón kilépve egy teraszra jutunk, ahol körbe golyók vannak elhelyezve. A feladat az, hogy leszedjük a golyókat úgy, hogy mindig egy golyót áthidalunk egy másikkal, így az eltűnik, és csak egy golyó maradjon, a legalsó lyukban. Ha jól csináltuk, akkor megjelenik a hold. Most a golyót mozgassuk a felső lyukba és tegyük be a napkorongot a mélyedésbe. Feljön a nap és láthatunk egy szép napfogyatkozást, aminek az eredménye a második kő, egy piros kő. Vegyük fel a napkorongot és a követ. Addig barangoljunk, amíg egy kék terembe érünk. Helyezzük az IDŐ kristályt a korongra, majd az ANYAG kristályt. A bal oldali oszlop körül fellazul a föld (most a terem zöld). Tegyük ide a bambuszt. Az ENERGIA kristályt helyezzük a korongra, aminek hatására a bambusz kizöldül. Az IDŐ kristályt használva megnő a bambusz. Az IDŐ kristályt használjuk addig, amíg a terem újra kék lesz. Most már felszedhetjük a bambuszrudakat. Ezt a két bambuszt tegyük le a földre és rá pedig



az aranykorongot. Az IDŐ kristályt használjuk újra, amíg a terem sárga lesz és ezután az ENERGIA kristályt. A bambuszból egy hajó lesz, amin oda tudunk jutni az emelvényhez. Behelyeztük a szoborba a második követ és pár lépés után elteleportálódunk egy újabb kanyonharc helyszínére. A kanyon után a legnehezebb harc következik. Megjelenik a spanyolok vezérhajója, és 3×5 kötelék vadászt ránkereszt. Ha ezzel a kötelékkel is végeztünk, akkor visszajutunk a templomba. Megint dicséretet kapunk. Most repüljünk ki megint, ahol egy kötelék vadász után az anyahajók jelennek meg, és hatalmas golyókkal lőnek ránk. A vezérhajót hagyjuk épségben (amelyik középen van) a másik kettőt pusztítsuk el. Ha a két hajót kilőttük, szálljunk rá a vezérhajóra. A vezérhajón maga a spanyol flotta parancsnoka AGUIRRE fogad minket - egy kis sortűzzel. A lövedékeit lőjük ki, és jussunk el a hajó másik részére az ajtóhoz. A hajóban a hordóból vegyük ki a dugót. A hordóról vegyük le a papírt és csomagoljunk bele egy kis puskaport, ami a hordóból szóródott ki. Dobjuk meg a dugóval az egeret, ami azt eredményezi, hogy kapunk egy aranytálat. A puskaporos papírt tegyük a hordó aljába, húzzuk meg kétszer a láncot, dugjuk vissza a dugót a hordóba, és tegyük a fény útjába a tálat. Mehetünk tovább. Az első szobában nyissuk ki a hordót és vegyük ki belőle a kulcsot és az aranyat. A másik szobában található hordóból pedig a kulcsot és a színes köveket. A két kulccsal nyissuk ki a két bezárt ajtót. A harmadik nyitva van, de oda inkább ne menjünk be! Az egyik ajtó mögött egy fejszét és egy zsákot találunk. Menjünk vissza a másik terembe, ahol tegyük le a hordó mellé a zsákot. A tálat használva töltsük meg a hordóból a zsákot puskaporral, majd a megtelt zsákot tegyük a szekrénybe a golyó mellé. Így felvehetjük az ágyútisztítót, amivel a hordót félrelökve egy szinttel lejjebb jutunk. Itt már őrök is vannak, akik lőnek ránk. Keressük meg a kétszárnyú ajtót és kopogtassunk háromszor. Kétoldalt a falon megjelenik két kéz, az egyik egy gyertyatartót, a másik egy keresztet tart. Vegyük el mindkét tárgyat, majd rakjuk bele a két kézbe az aranyat és a szines köveket. Az ajtó feltárul és a menyországba jutunk. Itt tegyük a gyertyatartót a kőasztalra és vegyünk le róla egy gyertyát. A keresztel nyissuk ki a kagylót, és vegyük ki belőle a füstölőt, amit tegyünk a gyertyatartó mellé. A gyertyával gyújtsuk meg a füstölőt, mire megjelenik Szent Péter. Az aranytállal merítsünk vizet a kagylóból és ezt adjuk oda a szentnek. A jutalmunk egy kulcs, amivel nyissuk ki az ajtót. A templomban vessünk keresztet, így még egy szinttel lejjebb jutottunk. Egy idő után megjelenik AGUIRRE, mivel megelégelte, hogy fel-le mászkálunk a hajójában és minden emberét kinyírjuk. Mostantól vele kell harcolnunk. Őt is nyírjuk ki, igy megkapjuk a harmadik követ. Hát ennyi volt a játék, a végén szép képeket láthatunk az Inca kultúráról.

Ez az első CD-ROM-ra írt játék, ami igazán kihasználja a CD nyújtotta előnyöket, mind a zene terén, mind pedig a kapacitás terén is. A két verzió között (CD-ROM és lemezes) ég és föld a különbség. A leírás a CD-ROM verzióról készült, így előfordulhat, hogy a lemezes verziónál apró eltérések lesznek. A zene gyönyörű, a főszámban végig énekelnek, végig digitalizált szöveg és zene hallható a játékban. A lemezes verzió kb. 17 MB, ami magába foglalja a zenét is, míg a CD-ROM-os verziónál csak a játék 30 MB és a zene plusz 430 MB, amit akár egy CD lejátszóval is meghallgathatunk. A jobb zene mellett még rengeteg plusz animáció található, és változatosabb pályák. Csak jókat tudok mondani a játékról, mindenkinek ajánlom, hogy próbálja ki. És végül egy cheat: A kódban a harmadik szám az életek száma!!!

Dikó István

Autodesk 3D Studio

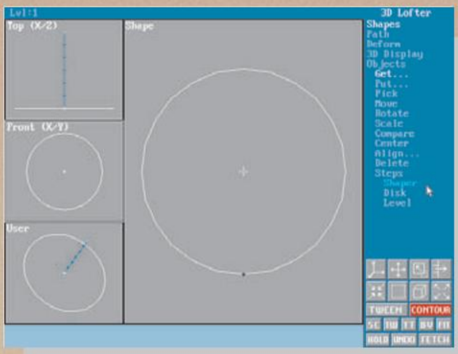
Sziasztok!

Kellemes és jó napot kívánok a lelkes GURU tábornak. Mikor Bear megkért a cikk megírására, természetesen igennel válaszoltam. Később rájöttem, hogy nem olyan pofonegyszerű ez az egész, mint amilyennek látszik. Ajánlom azoknak, akik még nem nagyon használták a programot, hogy a cikket több részletben olvassák el, úgy könnyebben emészthető.

Egy kicsit a küllemről: nekem speciel tetszik, bár hallottam negatív véleményt is. Az tény, hogy egyszerűen kezelhető, jó ránézni, tuti megoldás a 640 x 480-as felbontás 16 színnel (változtatható), a színek passzolnak egymáshoz, stb. Egyszóval: kellemes. Szeretném megjegyezni, hogy a cikk sem teljes, sem 100 százalékig tökéletes nem lesz, mivel ez az egész újság kevés lenne a komplett leíráshoz. A tökéletesség, pedig szerény személyem korlátaiba ütközik.

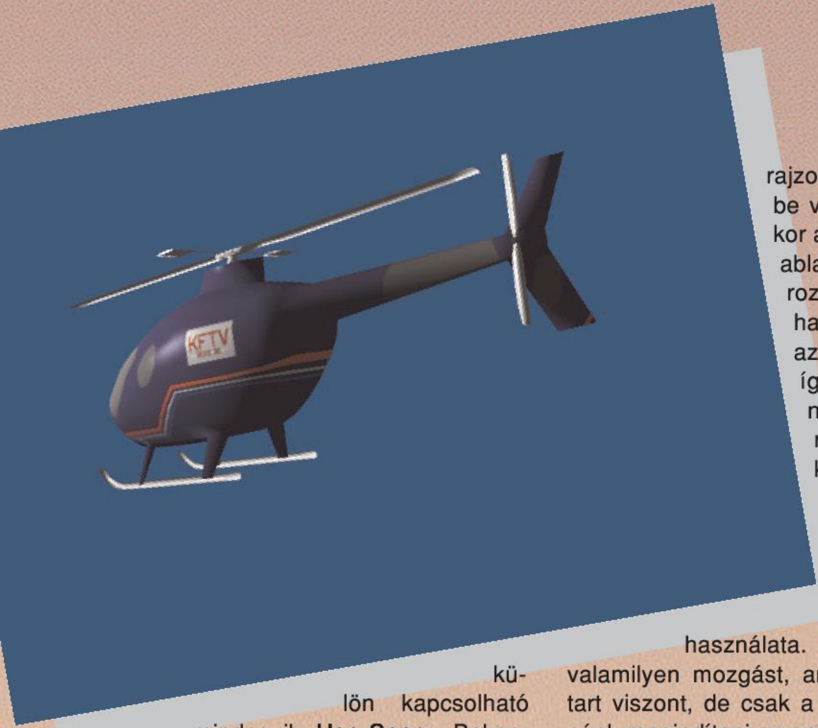
Még egy-két aprócska mondatocska: ez az öt oldal nem a LAMER-eknek szól! Nem lesz szó Save-ről, Load-ról, stb. Az ilyen triviális dolgokat nem tárgyalom. Huhú. Már 1K-nál tartok! Nem is olyan nehéz semmivel teleírni ennyit.
Egyetlen dolgot szeretnék már csak megjegyezni: a 'Formula 1 Grand Prix' és a 'Strike Commander' demója is a 3D stúdióban készült.

Komolyra fordítva a szót a fejlécben van négy menüpont: **Info, File, Views, Programs**. Az első kettőben található funkciók teljesen egyértelműek. **Views**: Az itt lévők gyakran használtak, nem árt, ha a klaviatúrás elérésüket megjegyezzük. (Én nem írom le.)
Redraw - Újrarajzolja az aktív képernyőt. **Redraw all** - Ugyanazt a műveletet végzi mint az előző, de az összes ablakon. **Viewports** - Beállíthatjuk, hogy a képernyőt hogyan osszuk fel és mit ábrázoljanak az ablakok. 12 lehetőségünk van: teljes képernyős, felezett, harmadolt, negyedelt, 1



1.1 Példa

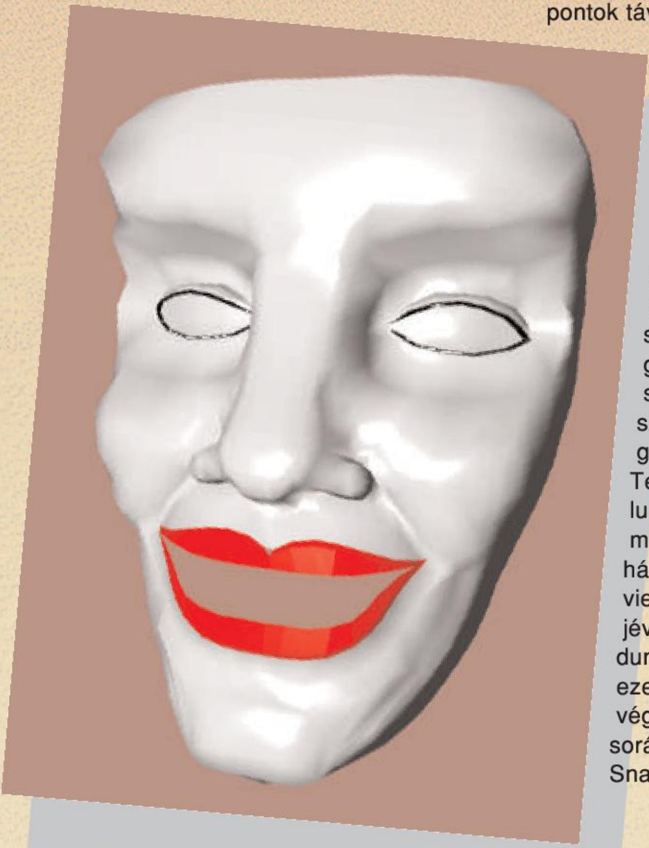
nagy 2 kicsi, 1 nagy 3 kicsi, stb. Fantasztikus ötletnek tartom ezt, mert így mindenki a számára legjobb felületen dolgozhat. Az ablakokban lehet felül-, alul-, bal oldali-, jobb oldali-, elől-, hátulnézeti rajz, ezenkívül lehet user, ami 3 dimenzióban mutatja a testeket.
Hátramaradt még a *camera*, amivel az általunk elhelyezett kamerák szemszögéből nézhetjük a testeket.
Most jöjjön a **Unit Setup** - Három mértékrendszer közül választhatunk: *Decimal* - normál, **Metric** - méteralapú, *Architectural* - építészeti. A *denominator* szószerint nevezőt jelent, szerintem itt az építészeti rendszer alapszámát, vagy valami ilyesmit takar. Beállíthatjuk a mértékegységet is. *1 Unit* - Egy 'egység' hány számegység legyen.
A következő funkciók a pontosság szempontjából fontosak. Minden képernyőre



külön kapcsolható mindegyik. **Use Snap** - Bekapcsolás után a kurzor csak rácspontokon mozog. **Use Grid** - A rácspontok megjelenítését kapcsolja ki és be. A kurzor mozgását nem befolyásolja. A snap és a grid rácstávolságai lehetnek különbözők. **Fastview** - Gyors megjelenítés. Nem rajzol ki mindent aprólékosan. **Disable** - Ki/Be kapcsolja az ablakot. **Scroll Lock** - Ki/Be kapcsolja az ablak szkrollozását. Ez a funkció azoknál a műveleteknél aktív, amelyek két, vagy több pont megadását igénylik. (Pl.: négyzet rajzolás) Ha a funkció be van kapcsolva, akkor a pontokat csak az ablak által meghatározott területre rakhatjuk. Kikapcsolva az ablak elcsúszhat, így tetszőlegesen nagy távolságra rakhatjuk a pontokat egymástól ablakzoomolás nélkül.

Safe frame: Az animációknál lesz jelentős a használata. Pl. ha megadunk valamilyen mozgást, ami a 10. frame-ig tart viszont, de csak a 3. fázistól szeretnénk megindítani az animációt, akkor a 3. fázisra rakunk egy safe frame-t. Így elérhetjük azt, hogy az első három frame nem változik, majd a negyediktől kezdődik a mozgatás.

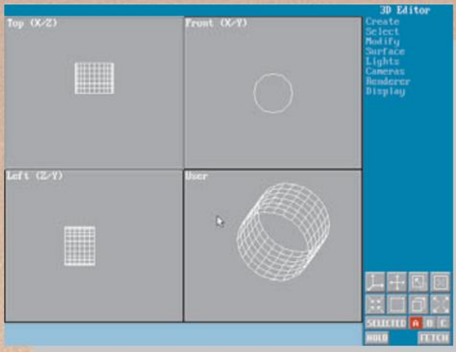
See backgrnd: Láthatóvá teszi a hátteret. A háttér beállítása a 3d editor-ban és a keyframer-ben történhet. A Renderer menü Configuration almenüjének Background funkciójában. **Adj backgrnd**: A background színe és háttérszíne állítható itt.



Nem beszéltem még arról, hogy a rácspontok távolságait hogyan lehet megadni. A **Drawing Aids** menüpont aktivizálásával egy táblát látunk, ahol az első sorban a snap x, y, z irányban vett rácstávolságait állíthatjuk. A második sor ugyanazt a funkciót látja el, de a grid-re vonatkozik. A harmadik és negyedik sorban azt állíthatjuk, hogy a grid rácspontjai mekkora területen látszódjanak. Ezt a területet megadhatjuk még a **Grid Extents** segítségével is. Ott nem kell számokat irogatnunk, csak megadni a kezdő és végkoordinátát. Tegyük fel, hogy ötszöget rajzolunk. Definiálnunk kell azt, hogy mekkora a sugár és azt, hogy hány fokkal legyen elforgatva. A views menü **Angle Snap** almenüjével aktiválni, illetve inaktiválni tudunk egy olyan funkciót, amely ezeknek a fokoknak a snap-elését végzi. A drawing aids tábla utolsó sorában állíthatjuk be az Angle Snap értékét. Visszatérve a példához, ha 5 fokos snap-elést állítottunk be, akkor az ötszöget csak 5 fokonként forgathatjuk. (Ez a rajzolásra értendő, nem az animációra!)

Már nem sok minden maradt a views menüből. A **Save current** alpont elmenti az ablakok helyzetét és nagyítási arányait. A **Restore Saved** ugyanez visszafelé.

A Programs főmenüben találjuk a különböző felületek neveit és billentyűkódjait:

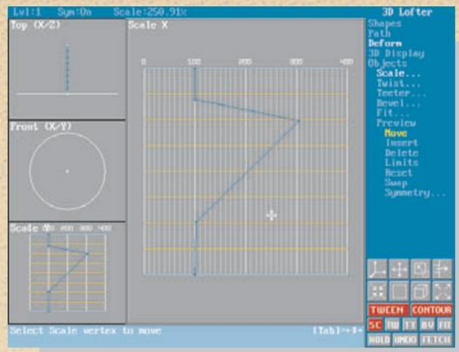


1.2 Példa

F1 - 2d Shaper, F2 - 3d Lofter, F3 - 3d Editor, F4 - Keyframer. A többi funkció külső pxp rutinokkal fut a 3d editorban. Update-eket lehet kapni a programhoz. Ezek tartalmaznak ilyen pxp rutinokat.

2d Shaper

Itt kell minden tárgy nézeti ábráit megterveznünk, megrajzolnunk. Innen át kell vinnünk a 2d-s rajzokat a 3d Lofter-ba, ott le kell kreálni a 3d-s tárgyakat, amelyek

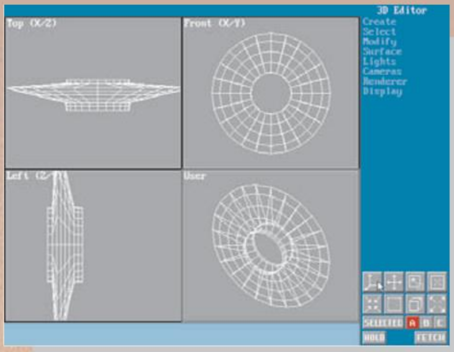


2.1 Példa

majd a 3d Editor-ba és a Keyframer-be kerülnek.

Első ránézésre nem túl egyszerű, de nyugodtan állíthatom, hogy nem nehéz, csak időigényes. Alapban egy nagy ablak látható, de ide nem is kell több. Jobb oldalt

látunk még öt menüpontot: **Create, Select, Modify, Shape, Display. Create**: A funkciók fentről lefelé haladva értendők. Vonalhúzás, szabadkézzel rajzolás, körrészlet, négyzet, kör, elipszis, sokszög, szöveg. A **freehand**-nél van két almenü: a *draw*-val rajzolunk, a *Settings*-el pedig



2.2 Példa

beállíthatjuk, hogy a vonal olyan legyen amilyennek mi rajzoltuk, vagy simítsa, finomítsa el a program. A sokszög rajzolásnál a *#Sides*-al határozhatjuk meg a csúcsok számát. Kétféle-képpen tudunk sokszöget rajzolni: *Flat* - A csúcsokat egyenes vonal köti össze. (Eredeti sokszög.) *Circular* - Körkörösen, vagyis görbített vonalakkal. A **Text** almenüi elég egyértelműek: *Font* - Karakterkészlet betöltés. *Enter* - Szövegbevitel. *Place* - Síkrahejezés. Itt kell a méretet megadni. A szöveget csak törléssel korigálhatjuk, mert a betüket vektorként tárolja a program.
A **create**-ben még hátravan a **Copy** - másolás, **Open** - Zárt poligon megnyitása 2 pont között, **Close** - Nyitott poligon lezárása, **Connect** - 2 végpont összekötése.
Utoljára maradt az **Outline** - Nagyon érdekes és hasznos e funkció. Lemásolja a kiválasztott poligont, majd az eredetit és a másolatot is újraméretezi úgy, hogy a távolságuk akkora legyen, mint amekkorát megadtunk.

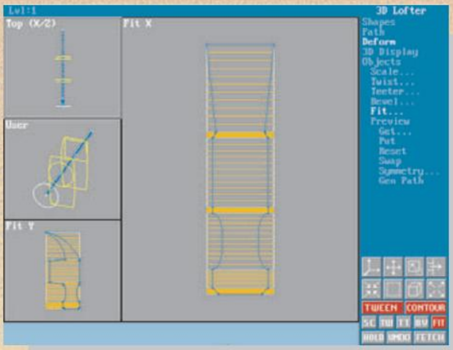
Select: A képen lenn jobb oldalt láthatjuk az **A, B, C** betűket. Ezek a három szelektálási képernyő jelei. **Vertex** - Csúcsokat tudunk kijelölni. *Single* - Egyenkénti szelektálás, *Window* - Ami beleesik az ablakba, az mind szelektált lesz. **Polygon** - A sokszögeket tehetjük kijelölté. *Single* - U.a. mint az előbb. *Crossing* - U.a. mint a window. **All** - Az összeset kijelöli. **None** - Minden poligont deszelektál.
A szelektált pontokkal és poligonokkal úgy tudunk műveleteket végezni, hogy bármilyen művelet közben a jobb alsó részen lévő Select-et bekapcsoljuk.

Az elkövetkező menükben sokszor szerepelnek majd a most következő funkciók. Ezek működését most leírom, de később egyáltalán nem foglalkozom velük.
Move - Elmozdítás, **Rotate** - Elforgatás, **Scale** - Méretváltoztatás, **Skew** - Ferdítés, **Adjust** - A vonal görbítési arányának megadása, **Linear** - Vonalegyenesítés, **Curve** - Vonalgörbítés, **Weld** - Két pont összeillesztése. (A Move is megcsinálja)

Modify: **Vertex** - A csúcsok, **Segment** - A vonalak, **Polygon** - A sokszögek változtatása. A poligonoknál a **Mirror**-t (tükrözés) nem ismert még. Ha a shift-et lenyomva tartjuk, akkor másolva tükrözzük a poligont. A tabbal tudjuk váltani a tükrözés irányát.

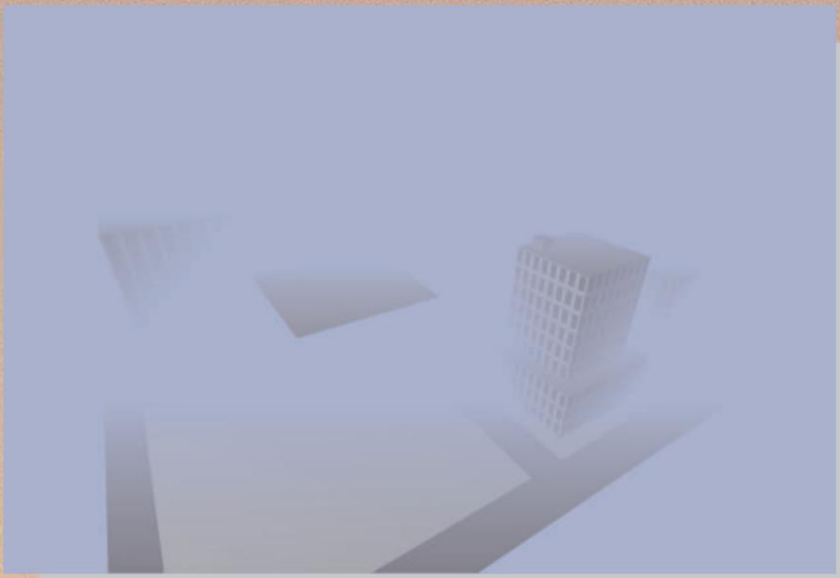
Axis - A tengelypont.
E pont körül történnek az elforgatások, a scale is ehhez képest működik, stb. *Place* - Itt adhatjuk meg az x,y koordinátát. *Center* - A shape-ben kijelölt poligon(ok) középpontjára helyezi a tengelypontot. *Show / Hide* - Látható / nem látható a pont. *Home* - Az origóba rakja a tengelypontot.

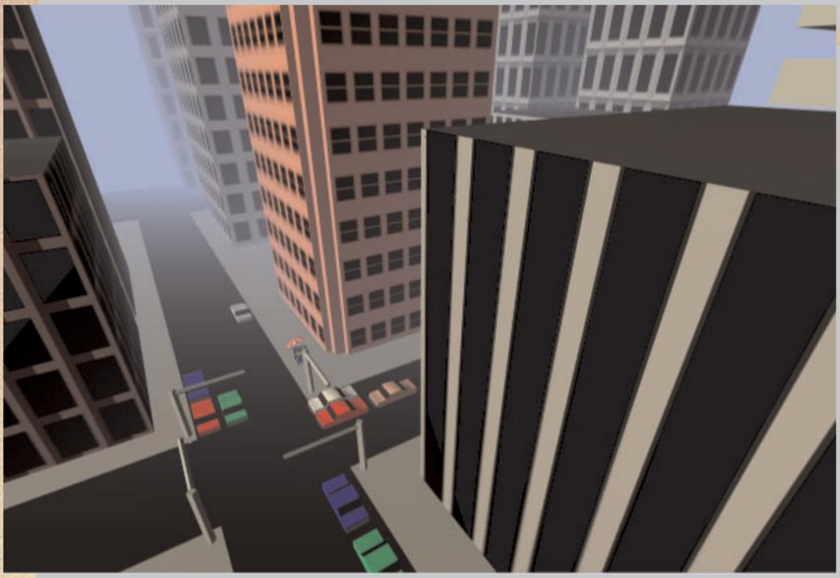
Shape: Itt is szelektálnunk kell a rajzok közül. Azzal a különbséggel, hogy a kiválasztás itt arra vonatkozik, hogy mely poligonokat exportáljuk majd. *Assign* - Kijelölés. Az **All**, a **None** egyértelmű.

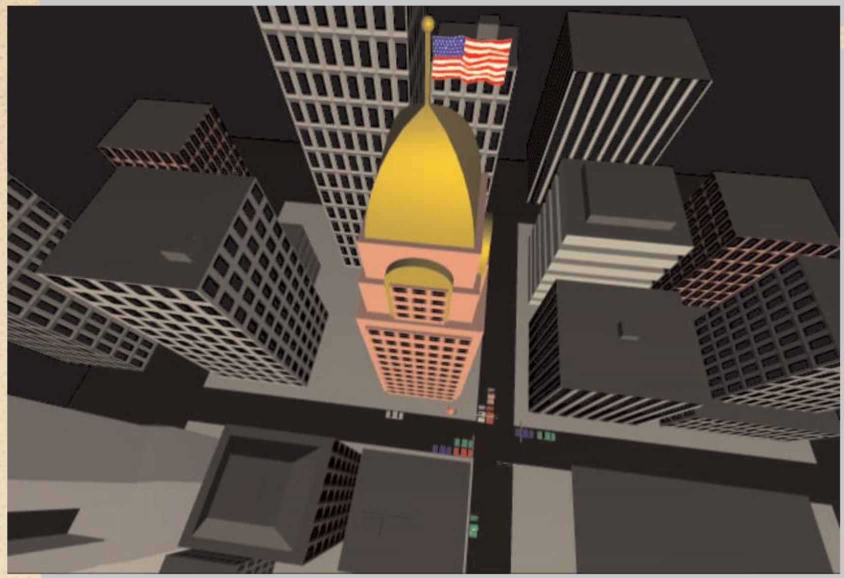


3.1 Példa

Hook - Ez egy olyan koordinációs pont, amely pontra fog kerülni a path a 3dlofterban. A funkciók ugyanazok, mint az axisnál. **Check** - Leteszteli a kiválasztott poligon(oka)t, hogy alkalmasak -e az exportálásra.
Steps - Nullától tízig terjedő értéket kell beírnunk. A szám azt jelenti, hogy hány lépcsőben rajzolja meg a görbített vonalakat. Én ezt szinte mindig 10-re állítom, úgy a legtökéletesebb, bár láttam olyan loft-ot amelynél pont ennek a kicsinységét, pontatlanságát használták ki.







Display: Ebben a menüben a poligon semmilyen paraméterét nem állíthatjuk. Csak szigorúan a megjelenítést befolyásolhatjuk. **First** - megadhatjuk, hogy a poligon mely pontját kezdje először megrajzolni. **3d Display** - A 3d editor-ban aktív ablak nagyítási aránya szerint megjelenít egy általunk kiválasztható testet.

3d Lofter

Ez a legbonyolultabb része a programnak. Csak intenzív használattal lehet elsajátítani tökéletesen. A bonyolultság nem a kezelésben rejlik, hanem abban, hogy ki kell találnunk, hogy egy test legenerálására melyik módszer a legtökéletesebb. Egyszóval kreativitást igényel.

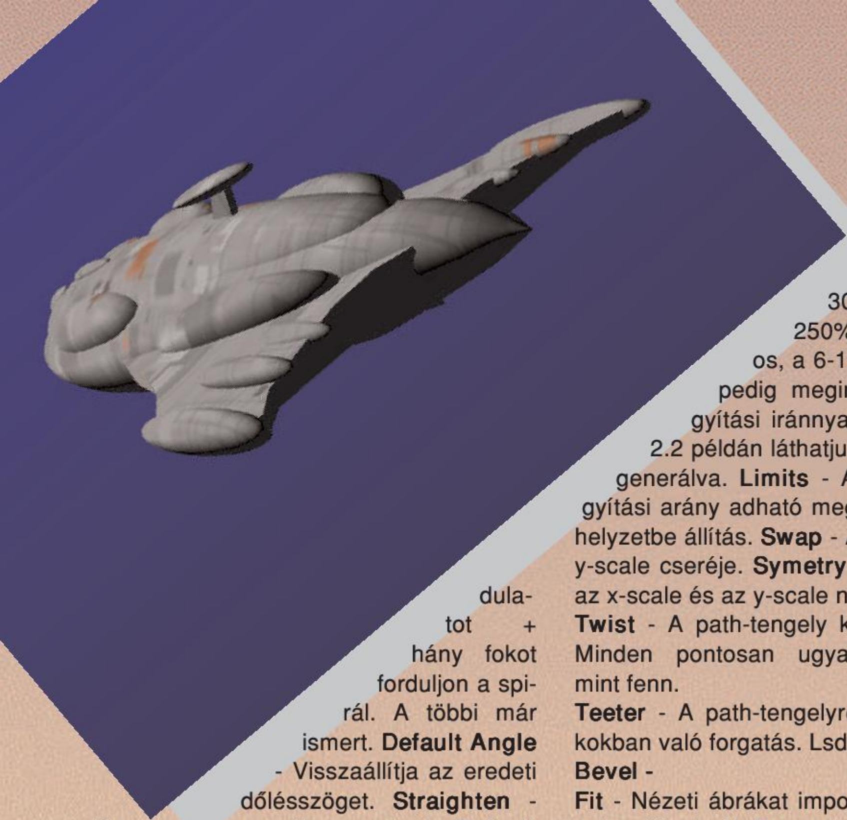
A generálás a következő képpen működik: először beimportáljuk az alaprajzot (shape). Majd meg kell adnunk egy olyan útvonalat (path), amelyen a program végighúzza az alaprajzot. Így jön létre a 3d test. Az 1.1 példa egy ilyen testet mutat generálás előtt, az 1.2 példán a generálás utáni már 3d-s tárgyat láthatjuk.

A path pontokból áll. Minden pontjánál tudunk végezni deformációs műveleteket, vagy akár alaprajzot is válthatunk. Mindig van egy aktív path pont. Ide importálhatunk csak shape-t. A path-re rakhatunk még csúcsokat is. Két csúcs között 0-10 (beállítható) pont van.

Shapes: Ezen a menün keresztül hozhatjuk be a shape-ket. **Get**: *Shaper* - A 2d shaper-ből, *Disk* - Lemezről, *Level* - Egy másik path szintről történik az import. **Put** - Exportálás. **Pick** - Path pont kijelölése aktívnak. **Compare** - Összehasonlít két különböző path pontot elhelyezkedő shape-et.

Center - A rajz kellős közepén helyezkedik majd el az útvonal. A többi már ismert.

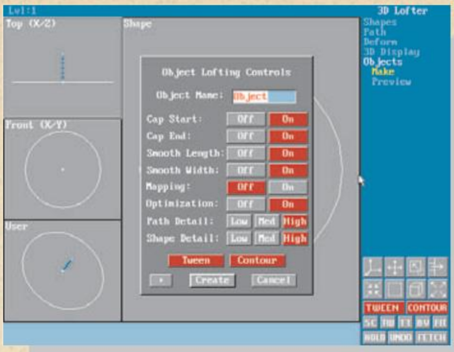
Path: Get, Put, Rotate, Move path, Open egyértelmű. *Insert Vertex* - beilleszti a path-be csúcsot. Ebből már triviális a **Move vertex** és a **Delete vertex**. **Surfrev** - *Surface of revolution*: Körrészletet készít a path-ből. Megadandó: *Diameter* - Sugár, *Degrees* - A körív nagysága fokban. *Vertices* - Felhasználható csúcsok száma. *CW / CCW* - Az irányt határozzák meg. **Helix** - Spirális pályát alakít ki az útvonalnak. *Start Diameter* - Kezdő sugár, *End diameter* - Vég sugár, *Height* - magasság, *Turns+Degrees* - hány teljes for-



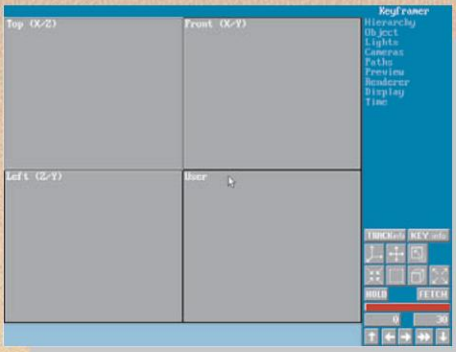
dulatot + hány fokot forduljon a spirál. A többi már ismert. **Default Angle** - Visszaállítja az eredeti dőlésszöget. **Straighten** - Kiegyenesíti a path-et. **Default path** - Visszaállítja az eredeti útvonalat. **Steps** - két csúcs között hány pont legyen.

Mielőtt a deform-ról szóló részt elolvasnátok, szórakozzatok vele egy kicsit, mert ha még soha nem is láttad, hogy hogyan néz ki, akkor biztos nem érted meg ezt a részt.

Deform: A deformációkat lehet programozni. **Scale** - Méretbeli változtatás. A vízszintes narancssárga csíkok jelölik a path-pontokat, a kék vízszintes csíkok pedig a path-csúcsokat. A függőleges vonalak segédvonalak. Segítségükkel le tudjuk olvasni a változtatás mértékét. A **Move**-al, **Insert**-el, **Delete**-el a scale vonalra (sötétkék, alapban függőleges) tudunk töréseket elhelyezni. A scale vonal lehet görbe. Ahol a sötétkék és narancssárga vonalak metszik egymást, ott le kell olvasni a segédvonalak segítségével a nagyítási arányt. Ebből megtudhatjuk, hogy a ponton mekkora lesz az alaprajz mérete. A 2.1 példa azt mutatja, hogy 9 pontunk van a kezdő és végcsúccsal együtt,



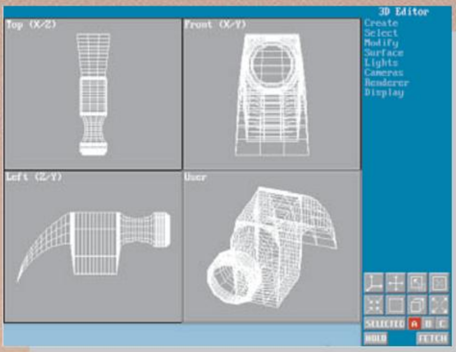
az 1-2. pont 100%-os, 3. 300%-os, a 4-250%-os, a 5-200%-os, a 6-150%-os, a 7-8-9 pedig megint 100%-os nagyítási iránnyal rendelkezik. A 2.2 példán láthatjuk ezt a testet legenerálva. **Limits** - A maximális nagyítási arány adható meg. **Reset** - Alaphelyzetbe állítás. **Swap** - Az x-scale és az y-scale cseréje. **Symetry** - Ha *On*, akkor az x-scale és az y-scale nem különbözik. **Twist** - A path-tengely körüli elforgatás. Minden pontosan ugyanúgy működik, mint fenn. **Teeter** - A path-tengelyre merőleges síkokban való forgatás. Lsd. fenn. **Bevel** - **Fit** - Nézeti ábrákat importálhatunk a készítendő rajzról. Erre a funkcióra van egy tökéletes példa a 3D studio állományai



között. A 3.2 képen látható egy kalapácsfej. A 3.1 képen pedig a FIT rajzai. A fit alfunkciói már ismertek. **3d Display** - U.a. mint a shaper-ben. **Speed** - A 3d-s test kirajzolásának pontossága: *Fulldraw* - Teljes rajz. *Fastdraw* - Gyorsított kirajzolás. *Set Fast* - A sebességet (részletesség) állíthatjuk.

Objects: Make - A test legenerálása. Be kell állítani még egy-két generálási paramétert, mielőtt a folyamat megkezdődne. Az 'Object Lofing Controll' panel kerül a szemünk elé. *Cap. Start* - Legyen fedőlap, vagy lukas legyen. *Cap. End* - U.a. mint az előbb, csak a hátlapra vonatkozik. *Smooth length, Smooth With* - Finomítás be- / kikapcsolása hosszában, széltében. *Mapping* - Erről később még szót ejtek. *Optimization* - Optimizálja és teszteli a testet. Ez abból áll, hogy a felületek pontsűrűségét teszteli és kiegyenlítetté teszi. Tehát minden lapon körülbelül ugyanannyi pont lesz található. *Path detail Low / Med / High* - Az útvonal finomságát állítja. *Shape detail Low / Med / High* - A poligon finomságát határozza meg. *Tween* - Ha off ,akkor a generáláskor nem jelennek meg a path pontjai, csak a csúcsai. *Contur* - A testkontúr generáláskor nem jeleniek meg. Csak a kész képen lesz látható a különbség.

Preview - Ugyanaz, mint a make csak nem a 3d editorba kerül a test és nincs smooth, stb.



3.2 Példa

3D Editor

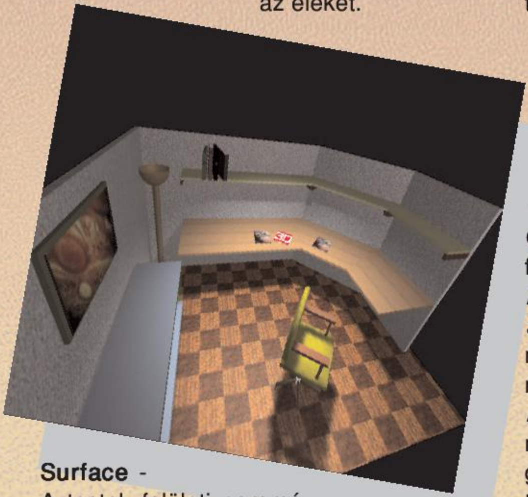
Itt tervezhetjük meg az egész képernyőt. A testeknek anyagot kell adnunk, fényforrásokat kell elhelyeznünk, stb.

Create: Egy-két alap 3d-s objektumot készíthetünk itt. Fentről lefelé értendő: Hasáb, Szélesség-hosszúság rajzolatú gömb, Földméréstani gömb (Ez az igazi gömb), Félgömb, Sokszög alapú hasáb, Cső, Gyűrű, Sokszögkúp, Pont. Ezeknél a funkcióknál választanunk kell, hogy *Faceted* - csiszolt felületű, vagy *Smoothed* - sima felületű testet kreáljunk. A *Values*-el beállíthatjuk a pontok, a felületek, stb. számát. **Face** - felületeket definiálhatunk ebben a menüben. *Extrude* - Egy felület kiemelése a testből. *Detach* - Egy face elkülönítése az objektumtól. *Tessalate* - A háromszög alakú face-ből háromszög alapú gúlát készít. **Element** - Elemi részekkel való műveletek. *Explode* - Elemi részekre robbantja az objektumokat. A többi funkció ugyanúgy működik mint a face-nél. **Object** - Objektumokkal operálhatunk. *Attach* - összecsatol két objektumot. **Get Shape** - Az aktuális shape-et beimportálja. **Boolean** - Logikai összerendelést végez két test között úgy, hogy a két testből egyet csinál. *Union* - Összeadás. A közös területet kitörli. *Subtraction*

- Kivonás. A másodszorra megadott testet kivonja az elsőből. Érthetőbben-az első testből hiányozni fog a közös rész. *Intersection* - Csak a közös terület marad meg.

Select: Szelektálhatunk pontokat, éleket, elemi egységeket, tárgyakat. Az összes funkció teljesen egyértelmű.

Modify: Ebből szinte már mindent ismerünk. Egy-két funkció, amellyet még nem tárgyaltunk: *Taper* - Fokozatos elvékonyítás. *Bend* - Elferdítés. *Edge* - Él. Divide - Egy élet megfelez. Egyszerűen az él közepére rak egy pontot. *Turn* - Elforgatja az éleket.



Surface - A testek felületi paramétereit kell meghatározni. *Material* - Anyagot adhatunk a felületnek, testnek. *Choose* - Választhatunk az anyagok közűl. *Acquire* - A már használt anyagok közűl választhatunk. *Show* - Választunk egy anyagot a használtak közül, majd a program megmutatja, hogy mely objektumokhoz van ilyen fajta hozzárendelve. *Get Library* - Anyagkönyvtár aktívvá tétele. *Make Library* - Anyagkönyvtár készítése.
Assign - Anyaghozzárendlés felülethez, elemi objektumhoz és objektumhoz. Update - Újrahozzárendelést végez az összes testen.

A smoothról és a Normalsról a következő számban lesz szó.

Mapping - Fontos a használata, az olyan anyagoknál, amelyek mintával rendelkeznek. Pl,: márvány, fa. Meg kell adnunk, hogy az alapminta hogyan helyezkedik el a testen. *Type* - *Planar* - A látható négyzet lesz az alapminta. *Cylindrical* - Hengerre feszíti a mintát. *Spherical* - Gömbfelület az alap. Az Adjust, az Align és az Aspect funkciókkal állítható a forma, az irány, stb. *Apply* - Hozzárendelés. *Remove* - Mapkoordináták törlése a kijelölt objektumról.

Lights - Fényforrások elhelyezésére van lehetőségünk.

Create - Két különböző lámpánk van: *Omni* - Az omnipresent szó - mindenütt jelenvaló - rövidítéséből adódik. A fordításból sejthető a fényforrás tulajdonsága. Olyan fényt szolgáltat, mint amilyet egy fedtlen izzó. A *Create, Move, Adjust* és a *Delete* használata teljesen világos.
Spot - Pontfény. Az előbb felsoroltak itt is megtalálhatóak. A maradék kettő is ugyanilyen triviális, de hátha valaki nem tudja. *Falloff* - Azt állíthatjuk itt, hogy a szórtfény mekkora területen, mekkora sugárral világítsa meg a testet. A *Hotspot* ugyanezt teszi, de a pontfény támadáspontjára vonatkozik. Ambient - A testeket állandóan körülvevő fény színét adhatjuk meg.

Camera
Kamerák elhelyezésére is van lehetőségünk. Az Animációknál lesznek majd jelentősek. Fov - a kamera fókuszát állíthatjuk vele. Dolly - A kamera egyenesén közelíthetünk, illetve távolodhatunk a testtől.

Renderer Végre elérkeztünk ahhoz a menühöz, ami leszámolja nekünk a képet.
A *Views*-ről nem ejtek szót, annyira egyértelmű. A *Setup* már jóval érdekesebb. Találunk olyat benn, hogy *Background*: Három különböző hátteret állíthatunk be: Solid Color - Egy sima szin, Gradient - Szinátmenet és a Bitmap - itt egy általunk kiválasztott kép lesz a háttér. None - Fekete háttér. Configure - A számítások paramétereit állíthajuk. Az egész tök triviális. Egy trükköt szeretnék még elmondani. Elöfordul, hogy olyan méretű képet szeretnénk gyártani, amit a screen driver-ünk nem tud megmutatni, de azért szeretnénk leszámoltatni.
Ebben az esetben a driverek közül a NULL-t kell beállítani. Így nem korlátozza le a kép méretét a driver által megmutathatóra a program.
A következő Guruban találkozunk és folytatjuk. Hali

Molnár Károly

TOYS

Jó Reggelt Világ! - kezdhetnénk a Robin Williams által híressé tett kiszólás elferdített változatával. Esetleg az is lehet, hogy ez volt az eredeti. Rendhagyó a GURU történetében, hogy egy teljes oldalt kap a filmrovat, de halaszthatatlan elmemozgatásról van szó.
Az egész azzal kezdődött, hogy megnéztem az új Robin Williams filmet, a Játékszereket. Nem állítom, hogy úgy jöttem ki a moziból, mint ahogy bementem. Hogy miért? Mert nem lehet csak úgy egyszerűen lesöpörni egy nevetéssel a film hatását. A történet egy játékgyáros halálával kezdődik, amely tragikomikuma, még a hollywood-i sziruptól sem áll túl messze. De halála előtt ad egy esélyt testvérének - a Tábornoknak -, hogy visszatérjen a háború birodalmából az emberi létbe. Kissé komikus vívódása kezdetben azt sugallja, még esetleg sikerülhet, talán nem veszett el örökre a "sok kicsi Sztálin, ici-pici Hitler" rétegben. De sajnos elhangzik egy varázsszó: "kémkedés" Ekkor beindul a gépezet, amely mindenkire a gyanú árnyékát vonja, a színes falakra ellenséges árnyakat vetít és szögesdrótokkal fonja be a nyitott kapukat.
A másik oldalon áll a játékgyáros kicsit lökött fia és "testvére", ja és a világ napos oldala. Hát ezt az ütődött játék tervezőt "alakítja" - lehet hogy nem is kell hozzá színészkednie - Williams. Mulatságos masináival, "öntömjénező zakójában", tiszta érzelmeivel csak azt érzékeli, hogy valami nincs rendben. A vidám munkások között katonai őrjáratok jelennek meg. A kapuknál biztonsági őrök azonosító kártyákat ellenőriznek, a falak pedig mintha kezdenék maguk alá temetni a világot. A korábban vidám játékgyárban megjelenik a lezárt, titkos övezet és egyre terjeszkedik, elvonva a levegőt az életet adó kéket.
Mit tehetünk ellene, amikor azt sem tudjuk mi az? - vetődik fel a kérdés, a film közepén. Szükséges-e a játékoknak elembertelenedni. Törvényszerű-e az 1 ember = 1000 pont, és az ENSZ mentő - 1000 pont egyenlet megvalósulása. Ér-e egy emberi élet pontokat és lehet-e "Nice Kill!" - felkiáltással nyugtázni egy repülő lelövését.
Bár a film nem áll egyértelműen a "Barbi-k és a Pony-k" oldalára, erősen megkérdőjelezi a J. I. Joe-k és Transformers-ek szükségességét. Az agresszív videójátékok hatása is kétséges, a gyerekek pedig mindenhonnan a brutalitás és az erőszak kisugárzását érezhetik.

Hát nincs ebben a világban egy sziget, ahol a szeretet az erény, és nem a megölt ellenségek száma; ahol nem kell minden percben rettegni az ellenség harci tevékenységétől. Egy világ, ahol álmaink nem feketék és szürkék, hanem rózsaszínűek és világoskékek.
Mikor kényszerülnek végső összecsapásra ezek az erők - boncolgatja a film. Kénytelenek leszünk-e előbb-utóbb menekülni saját agresszivitásunk elől, vagy legyőzhető ez az erő. Agresszorokká válunk-e mi is?
Egyszerűen muszáj megnézni, hogy mindenki szembesüljön önmagával. A film természetesen "happy end", de nekem, mint számítógépesnek van/volt/lesz némi lelkiismeret-furdalásom. Ezért is írtam ezt a cikket.

Shy

Commodore akció!

AMIGA 1200/020/2 MByte RAM/OS 3.0

54.900 Ft

AMIGA 4000/040/6 MByte RAM/120 MByte HD

269.000 Ft

AMIGA 600

32.900 Ft

AMIGA 500+

31.900 Ft

AMIGA 500

29.500 Ft

ACOMP

Commodore Amiga 500	29500 Ft
Commodore Amiga 500 Plus	31900 Ft
Commodore Amiga 600	32900 Ft
Commodore Amiga 600/40MB HD	53500 Ft
Commodore Amiga 1200	54900 Ft
Commodore Amiga 1200/40MB HD	74900 Ft
Commodore Amiga 1200/80 MB HD	87900 Ft
Commodore A4000/040/6MB/120MB	269000 Ft
+ 4MByte RAM modul	29000 Ft
Commodore 1942 multisync monitor	51900 Ft
Commodore 1084s monitor	28900 Ft
Commodore 1085s monitor	27900 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3500 Ft
Commodore C-64 II	8890 Ft
Commodore C-64 Video Games Set	9390 Ft
Commodore 1541 II Floppy	10990 Ft
Commodore 1802 monitor	24990 Ft
Commodore C-128D	24990 Ft
Commodore Datasette	1750 Ft
Commodore MPS 1230 printer	19800 Ft
512 kB órás memóriabővítő	3200 Ft
2.0 MB órás memóriabővítő	**9900 Ft**
1 MB órás chip bővítő A600-ba	5900 Ft
1 MB chip bővítő Amiga 500 Plus-hoz	5500 Ft
1 MB / 4 MB bővítő A1200-ba	???? Ft
Quickshot II plus joystick	640 Ft
The BUG mikrokapcsolós profi joystick	2990 Ft
Quickshot QS - 123 analóg joystick	940 Ft
NoName 3.5" DSDD lemez	450 Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	680 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez	190 Ft
NoName 5.25" DSHD lemez	360 Ft
Maxell 3.5" MF2-DD lemez	890 Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1550 Ft
Maxell 5.25" MD2-HD lemez	790 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez (11 darabos)	760 Ft
Profex 3.5" DSHD lemez (11 darabos)	1090 Ft
Fuji 5.25" MD 2DD lemez	360 Ft
Fuji 5.25" MF 2HD lemez	690 Ft
Amiga Action Replay MK III	9990 Ft
4 Player Adapter (4 joystick csatlakozó)	1890 Ft
C-64/C-128 Mouse	2500 Ft
Commodore 64 midi szoftverrel	6500 Ft
C-64 Action Replay MK VI kézikönyvvel	5900 Ft
SWIFTY Amiga mouse 3-gombos	2500 Ft
Mouse-Joystick automatikus kiválasztó	1990 Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	390 Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	390 Ft
Noris hálós 14" monitorfilter	590 Ft
Noris üveg 14" monitorfilter	1990 Ft
Noris Maus Pad	200 Ft
Soundblaster Pro-2 Deluxe hangkártya	18900 Ft
Soundblaster 16 ASP hangkártya	26900 Ft
Midi Amiga Interface	2990 Ft
Handyscanner Amigához	13900 Ft
Boot Selector Amigához	1490 Ft
Stereo hangdigitalizáló Amigához	6900 Ft
Trackball Amigához	3590 Ft
Rocgen Genlock for Amiga	9900 Ft
Rockey Advanced Video Keying for A.	24900 Ft
Roctec 3.5" Amiga slim külső drive	9490 Ft
Roctec 3.5" Ivory Anti-Virus Amiga drive	9990 Ft
Roctec 3.5" Black Anti-Virus Amiga drive	9990 Ft
Roctec 3.5" Amiga belső drive	8500 Ft
Rochard HD kontroller A500/A500+	17900 Ft
+ 80 Mbyte winchester	42900 Ft
+ 1Mbyte SIMM Ram	4500 Ft
Amiga Magazin friss számai	450 Ft
Power Play friss számai	450 Ft

1141 Budapest, Álmos vezér útja 17., Tel: 183-1817, Fax: 251-2523

Június folyamán címünk megváltozik: 1135 Budapest, Szent László út 74/a Tel.: 149-6165

Áraink az 1 év garanciát és az ÁFÁ-t tartalmazzák!